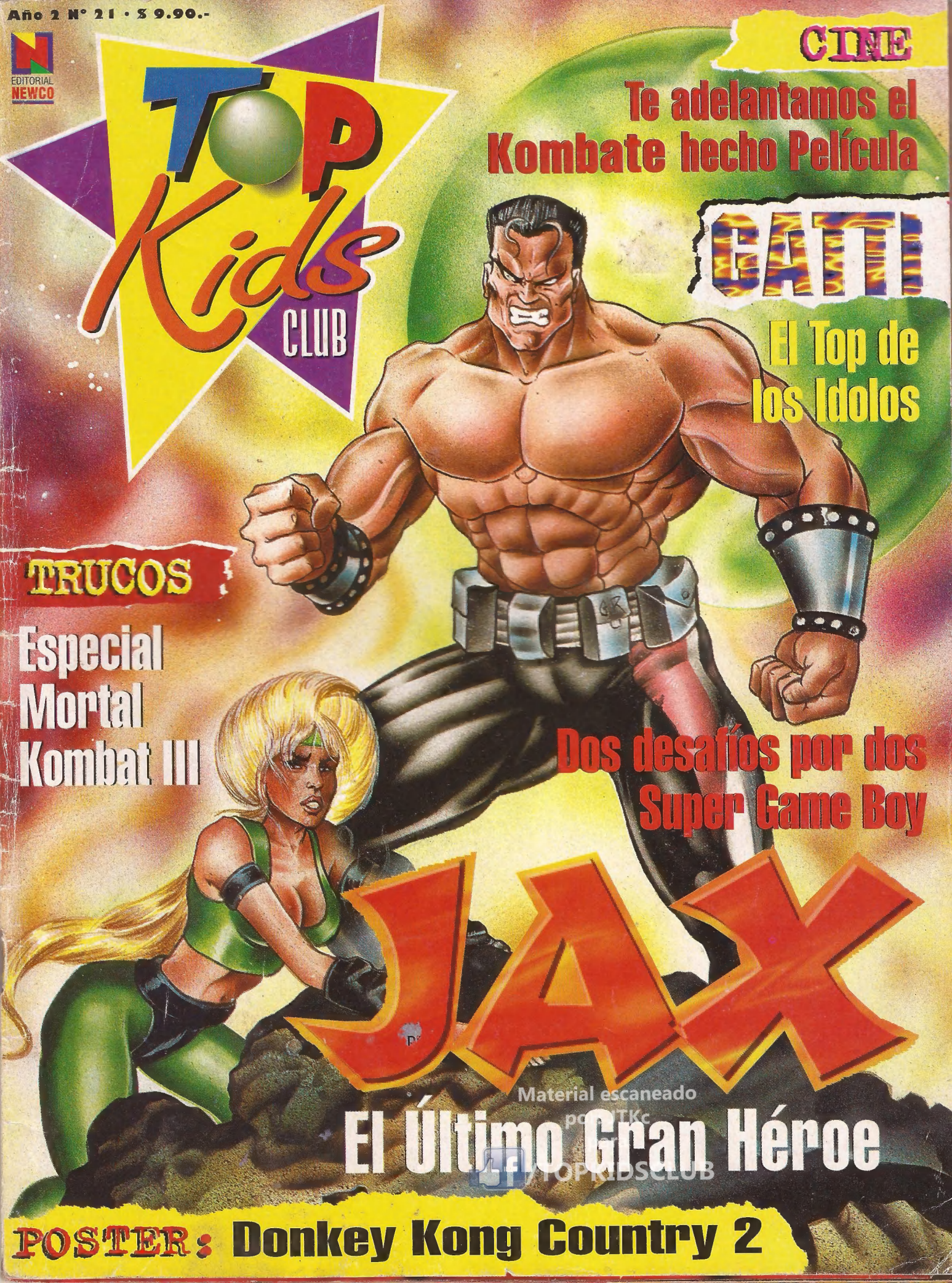
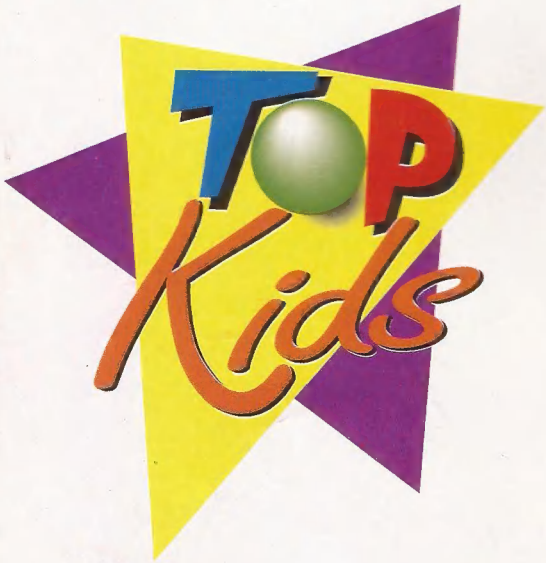
Año 2 N° 21 · $ 9.90.-



Material escaneado por TKc
TOPKIDSCLUB

Si Querés

Material escaneado
por: JTIC
para
/TOPKIDSCLUB



...DEJAR MENSAJES PARA EL PROGRAMA.

... PARTICIPAR DE LOS SORTEOS Y CONCURSOS.

... ANOTARTE PARA PARTICIPAR EN LOS COMBATES.

... DEJAR TRUCOS O PEDIRLOS...

llamá a la linea TOP KIDS

0-600-12344

Valor del minuto $ 0,45 + IVA. Válido únicamente para centrales digitales de Capital Federal y Gran Buenos Aires.

EDITORIAL NEWCO

STAFF

Editor responsable
Julio Miarnau
Director
A. Miarnau
Redaccion
Vicky
Arte
Abbate + Bonafini + Cobas
Ilustración
Gustavo Regalado
Marketing
Stéphane Le Corguillé
Coordinación General
Daniel Le Corguillé
Publicidad
Daniel Rodríguez
Asesoría Técnica
Jorge Smoler
Fotocromía
Save As...
(Esmeralda 479- 4°-
Tel. 325-9142)
Impreso el 20 de noviembre de 1995 en los talleres de Editorial Perfil s.a. (California 2715/31 Cap. Tel.: 3027050/0041 al 44)
Distribución Cap. y Gran Bs. As.
Ayerbe y Asoc.
(E. de Luca 1650 Cap.
Tel.: 941-7444)
Distribución Interior
Disa (Pte. L. S. Peña 1836
Tel.:304-9377)
Colaboradores
Tef-As
Los Tres Mosqueteros:
Nicolás, Esteban y Cristian
Corrección
Melanie
Archivo
Sebastián

N° de Propiedad Intelectual 375.521
Todas las marcas y nombres mencionados tienen su © y ™ y están registradas a nombre de sus respectivos dueños.
© 1992 MORTAL KOMBAT ® es una marca registrada de MIDWAY® MANUFACTURING COMPANY.
Todos los derechos reservados.

Material escaneado por: TTKc para /TOPKIDSCLUB

La figura adjunta a este ejemplar es un obsequio promocional, por lo que carece de valor comercial.

EDITORIAL

¡AGUANTE ´96!!!

... ¡Sí! ¡Aguante! Pero antes de desear las mejores ondas para el año que vendrá, tenemos que evaluar el que se fue... bah... el que se esta yendo. Un año que compartimos juntos, ustedes y nosotros. Un año con muchísimas novedades, muchos muñecos, los mejores trucos y en fin... todo lo que hace al mundo del video game.
Pero no fue lo único. También hablamos de libros, de películas. Nos divertimos con los comics y nos escribimos todo, tanto ustedes como nosotros. Ustedes lo hicieron a través de nuestro correo y nosotros, les respondimos tantas buenas ondas a través de la revista. Bueno, no sabemos si lo conseguimos pero, por lo menos, nadie puede decir que morimos sin intentarlo.
Ahora sí. Sin ponernos sentimentales, queremos despedir a este buen '95 que se va y recibir al ´96 con las mejor. Salute.

SUMARIO

4 Jax
8 Rankings
10 Juego del mes Game Boy
12 Juego del mes SNES
14 Juego del mes Mega
16 Mortal Kombat Review
18 Top Wins
22 Rankings Música
23 Top Idolos: Hugo Gatti
24 Novedades
26 Informe especial: la Sony Playstation
28 Top Questions
30 Contestador Automático
31 Consultorio Automático
34 Cupones
37 Nabos & Nabas
38 Top Rock: Bon Jovi
40 Top Tricks
44 El Club de Top Kids
46 Los artistas
48 Comprendiendo los videogames
50 Bla, bla, bla
52 Noticias Top Secret
54 Top Comic
56 Erase una vez
57 Comic
62 Aldope Games
63 Prof. Maquiavello
63 Futurómetro
64 Mortal Kombat: la película
66 Try Again

Material escaneado
por JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

JAX

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

EL GUERRERO DEL FUTURO

SU INTENCION ORIGINAL ERA LIBERAR A SONYA BLADE DE LAS GARRAS DE SHAO KAHN. PERO EL DESTINO LO LLEVO A CONVERTIRSE EN UN NUEVO LUCHADOR. UN GUERRERO CIBERNETICO CON GOLPES VERDADERAMENTE LETALES.

Ingresa al torneo con el fin de rescatar a la bella Sonya Blade de las garras de Shao Kahn. La joven luchadora de este kombate compartía su celda con el mercenario más buscado de todo el mundo, Kano. Vaya paradoja: Sonya había estado buscándolo por mucho tiempo y, finalmente, el destino los unió... Mejor dicho... no fue el destino, sino el maléfico y despiadado Shao Kahn.

Pero... ¿y Jax?. Pues bien, en el momento en que este guerrero dio con su compañera de trabajo -todo hace pensar que, además, "algo" había entre ellos-, no sólo cumplió con su cometido de liberar a Sonya sino, también, contribuyó -sin quererlo, por supuesto- con la huída de Kano.

LA LEYENDA CONTINUA

Después de lo sucedido, Sonya y Jax retornaron a la Tierra a través del portal interdimensional que se encontraba abierto en ese momento. De Kano, nada se supo desde entonces, aunque corrían rumores de que había sido ejecutado por las fuerzas del maligno amo y señor del Outworld.

Pasó algún tiempo y las fuerzas de Shao Kahn nunca se dieron por vencidas. Retornaron y lo hicieron, esta vez, para apoderarse definitivamente del mundo.

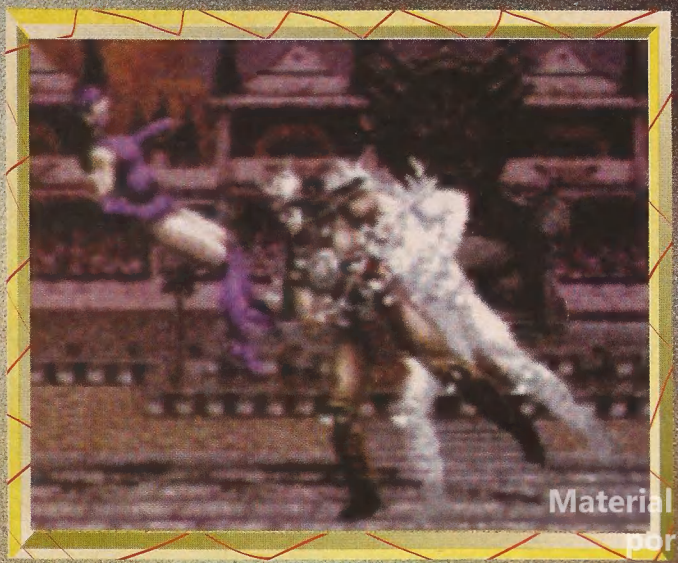
La noticia no tardó en propagarse. Las fuerzas especiales enviaron nuevamente a sus dos mejores y más capacitados guerreros a luchar contra Shao Kahn.

El maligno emperador se había abierto camino a través de un nuevo portal. Y... ¡oh, sorpresa! Kano se había vendido a las tropas de su otrora enemigo, Shao Kahn, sin importar los oscuros fines de su nuevo patrón. Obviamente, el propósito de este luchador es responder a su ejército y obedecer las órdenes de sus superiores que le llegan desde la Tierra, que no son otras que destruir al poderoso ejército del Outworld liderado por Shao Kahn. Pero Jax también tenía -y aún tiene- un desafío personal. Atrapar a Kano es otro de sus cometidos y saciar, de esta manera, su sed de venganza.

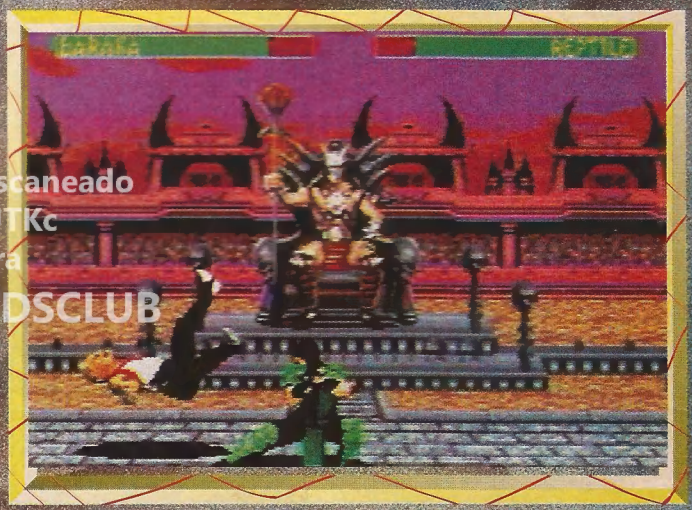
LA TECNOLOGIA EN EL KOMBATE

Mediante la robótica avanzada que posee el ejército al cual Jax pertenece, se alcanzaron logros increíbles. Se consiguió implantar en el cuerpo humano partes y miembros completamente cibernéticos e indestructibles. A Jax se le ofreció la posibilidad de formar parte de este experimento. De esta manera, se sometió al implante y el resultado fue un par de brazos indestructibles y letales para aquellos que tengan que soportar sus golpes.

El organismo de Jax no rechazó el implante. El experimento había sido todo un éxito. Fue así como Jax se convirtió en uno de los luchadores más poderosos del MK III. Jax es, nada más y nada menos, que un guerrero del futuro.



El soldado de los ejércitos estadounidenses lucha junto a Sonya, otro miembro de estas fuerzas especiales. En esta página, te contamos las características de este Rambo del Mortal Kombat.

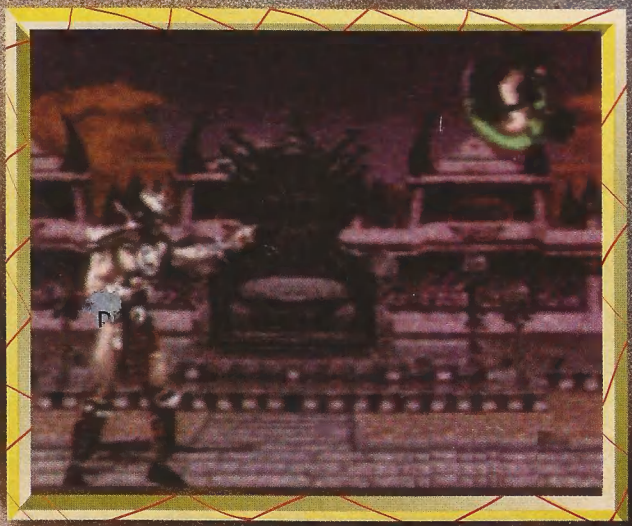


Material escaneado por: JTKc para TOPKIDSCLUB

Jax aparece recién en el MK II. Su misión es rescatar a la cautiva Sonya. En la foto, los vemos a punto de caer en el Kombate contra el rejuvenecido Shang Tsung.

Los golpes que lo caracterizaron en la segunda versión del MK, se encuentran intactos en esta secuela. Pero, esta vez, tiene la capacidad de arrojar dos bolas de fuego y sus devastadores combos.

Aquí vemos a nuestro héroe con nuevas características y habilidades que lo harán uno de los más temibles kombatientes. Con su temible Gotcha y una gran cantidad de golpes (que dependen de tu rapidez para apretar los botones), noqueará a su doble.



En este primer plano veremos una de sus nuevas -y más llamativas- características: sus implantes de brazos biónicos e indestructibles.

En Top Kids TV
adelantamos el Año Nuevo.
Mirá el Nuevo Top Kids de
lunes a viernes a las 18.30 hs.
Por ATC.

Dejate atrapar...

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

1	Mortal Kombat III	IGUAL
2	Killer Instinct	IGUAL
3	Yoshi´s Island	IGUAL
4	Donkey Kong Country II	IGUAL
5	Mario R.P.G.	ENTRA
6	Inter. S. Star Soccer II	ENTRA
7	Donkey Kong Country	BAJA
8	Megaman 7	ENTRA
9	Doom	ENTRA
10	Capitán Comando	ENTRA

GAME BOY®

1	Killer Instinct	ENTRA
2	Street Fighter	ENTRA
3	Donkey Kong Land	BAJA
4	Mortal Kombat II	BAJA
5	Metroid II	BAJA

MEGA

1.	Mortal Kombat III	ENTRA
2.	Comic Zoom	ENTRA
3.	Batman and Robin	SUBE
4.	FIFA ´95	SUBE
5.	Mortal Kombat II	BAJA

SONY PLAYSTATION

1	Mortal Kombat III	ENTRA
2	Tekken 2	ENTRA
3	Loaded	ENTRA
4	Air combat	ENTRA
5	Extreme game	ENTRA

GAME GEAR

1.	Mortal Kombat III	ENTRA
2.	Earthworm Jim	BAJA
3.	Mortal Kombat II	BAJA
4.	Alladin	IGUAL
5.	NBA Jam	SUBE

PC

1.	Warcraft II	ENTRA
2.	Mortal Kombat III	ENTRA
3.	Magic Carpet II	ENTRA
4.	Full Throttle	ENTRA
5.	5.- FX Fighter	BAJA

PROXIMAMENTE, RANKINGS DE SONY PLAYST

3 DO

Material escaneado por JTKc para /TOPKIDSCLUB

1	Blade Force	ENTRA
2	Killing Time	ENTRA
3	3.- Gex	BAJA
4	Ballz	ENTRA
5	Daedalus	ENTRA
6	Iron Angel of the Apocalypse	ENTRA
7	Space Pirates	BAJA
8	Demolition Man	BAJA
9	Way of the warriors	BAJA
10	Stralh	BAJA

RANKING TOYS

VARONES

1. Power Rangers
2. Mortal Kombat
3. Micro Machines
4. Street Fighter
5. Nikko

NENAS

1. TV Teddy
2. La muñeca de Reina
3. Barbie
4. Nenuco
5. Compy Caritas

SATURN

1. Daytona
2. Golden Axe III
3. Sega Rally
4. Black Fire
5. Virtua Racing

JUEGOS DE MESA

1. Pictionary
2. Mouse Trap
3. Pizzas voladoras
4. El juego de la vida
5. Damas

Material escaneado por JTKC para TOPKIDSCLUB

VIDEO GAME DEL MES

GAMEBOY

KILLER INSTINCT

EL INSTINTO ASESINO RENACE

Una vez más, se oye hablar de este título genial, Killer Instinct. Primero fue el de los arcades que cautivó la atención de cada una de las personas que lo vio y lo probó. Luego, el 30 de agosto salió para el sistema hogareño de 16·bits en la versión de Super Nintendo. Con 32 megas de memoria, también atrajo a muchos videoadictos, porque aunque no sea exactamente igual a la versión de los arcades, es un excelente juego... ideal para tener en tu propia casa.

Ahora, no hablaremos de las versiones de SNES ni la de arcade, porque Killer Instinct ha salido para el sistema portátil de 8·bits de Nintendo, el Game Boy.

Sí, aunque no lo puedas creer, los increíbles programadores de Rare y Nintendo lo pueden todo y han logrado hacer una maravilla de juego para este sistema.

Este Killer Instinct mantiene exactamente la escencia de sus otras versiones; la acción, velocidad y diversión siguen siendo la base del game. Las tomas de todos los personajes están intactas, a saber: los movimientos especiales, los espectaculares combos que caracterizan a este game, los humillations y uno solo de los dos Danger Moves que tiene cada uno de los personajes originalmente.

Los gráficos del juego están creados con la famosa técnica ACM (Modelado Avanzado por Computadora). ¿Querés refrescarte la memoria y recordar qué es ACM? Bueno, se trata de una técnica en la que los elementos que componen el juego, como pueden ser los personajes o los fondos, son creados en 3D y en millones de colores por medio de computadoras de alta tecnología de Silicon Graphics. Después, son transformados por medio de otro proceso a gráficos más simples y con los colores que el sistema soporte en pantalla, que en el caso del Game Boy, son cuatro tonalidades de grises.

LOS PERSONAJES

A diferencia de las otras dos versiones, ésta cuenta con 8 personajes ya que dos fueron eliminados del staff de luchadores. Estos combatientes son Riptor, la bestia mitad humana y mitad reptil, y Cinder, el hombre de fuego.

Los demás mantienen sus principales características y sus propias historias en su totalidad. Ellos son:

·Fulgore, el robot cibernético que Ultratech creó para utilizarlo como un arma.

·Jago, el guerrero tibetano monk que ingresó al torneo para destruir el mal que hay en él.

·Chief Thunder, el indio americano que entra a la lucha para vengar y esclarecer la muerte de su hermano.

·B. Orchid, la agente secreta que se suma al torneo para develar los misterios que lo rodean.

·Glacius, el alienígeno, que es

Material escaneado por JTKc para f/TOPKIDSCLUB

obligado por Ultratech a participar.
·Spinal, el guerrero esquelético del pasado que pelea sin ningún fin concreto.
·Cyberwulf, el hombre lobo que entra al torneo para obtener la cura a su enfermedad.
·T.J. Combo, el boxeador que ingresa para recobrar su fortuna.

CARACTERISTICAS DEL JUEGO

El game es muy bueno y muy completo para ser de Game Boy. Cuenta con 8 megas de memoria, un número pocas veces alcanzado por un cartucho para este sistema.

Los gráficos de los personajes son excelentes y la animación es muy fluida cosa bastante difícil de encontrar en un juego de lucha para GB y que también fue lograda gracias a la técnica ACM.

Algo muy impresionante es que los combos han sido transferidos tal cual son en los otros sistemas. ¿Te acordás de qué son exactamente los combos? Cuando le pegás a tu oponente una gran cantidad de impactos seguidos estás realizando un combo. Se obtienen luego de realizar una combinación de botones y movimientos direccionales. Hay combos simples y complicados porque de una combinación de siete botones podrás obtener uno de 17 golpes seguidos o mediante una de más botones, obtendrás uno mucho mayor. Hay ciertas teorías acerca de los combos que, si las aprendés bien, podrás empezar a crear con gran facilidad. (Para más información sobre estas teorías, véase nuestro número especial de Killer Instinct).

¿Te acordás de los cinemas que tiene la versión de arcade? Estos, que aparecen en la presentación de cada uno de los personajes en la pantalla de versus y en los finales, no se pudieron transferir a los sistemas hogareños pero, sin embargo, en su lugar se pusieron unas atractivas escenas. Para el SNES se sacaron imágenes estáticas de estas escenas, y para el GB, se crearon nuevas imágenes.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY / SUPER GAME BOY — GAME: **KILLER INSTINCT**

TIPO: Lucha
MEMORIA: 8 Megas
SALE EN: ya salió
JUGADORES: 2
DIFICULTAD: Media
NIVELES: —

OTRAS VENTAJAS DEL GAME.

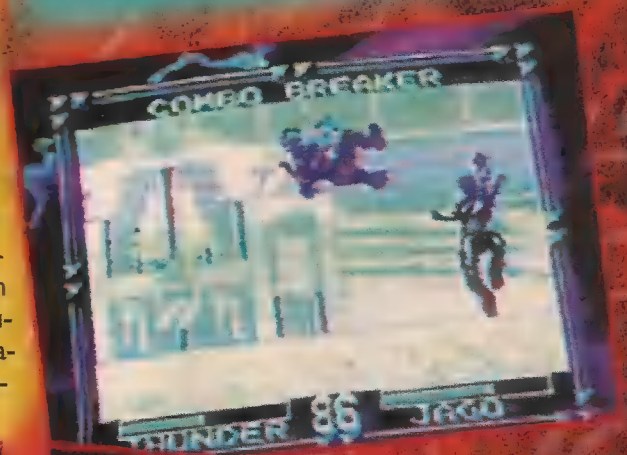
Se puede jugar de a dos jugadores con el cable adaptador que conecta un Game Boy con otro y permite comunicarlos entre sí para poder compartirlos.

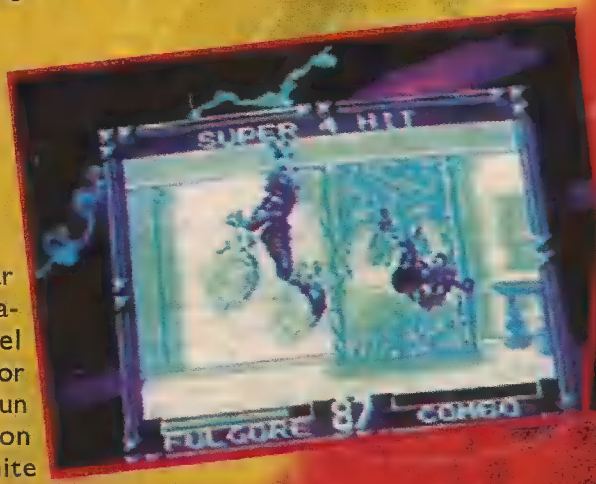
También lo podrás utilizar en tu SNES porque Nintendo tiene un producto llamado Super Game Boy que te permite jugar tus juegos de GB en tu Super Nintendo. Con este adaptador además de poder jugar estos games en tu televisor, podrás verlos en colores porque el Super GB le da un color diferente a cada una de las tonalidades de gris que tienen los gráficos. El Super GB tiene muchas más opciones como dibujar, seleccionar bordes de pantalla y seleccionar los colores del juego, entre otras.

Finalmente, lo único que te podemos decir es que éste es un juego de aquellos y que, te recomendamos, no te lo pierdas. Lo podrás jugar si tenés GB o SNES, así que si en casa hay alguno de los dos, no dudes en tener este título que, sin duda, es uno de los mejores para GB.

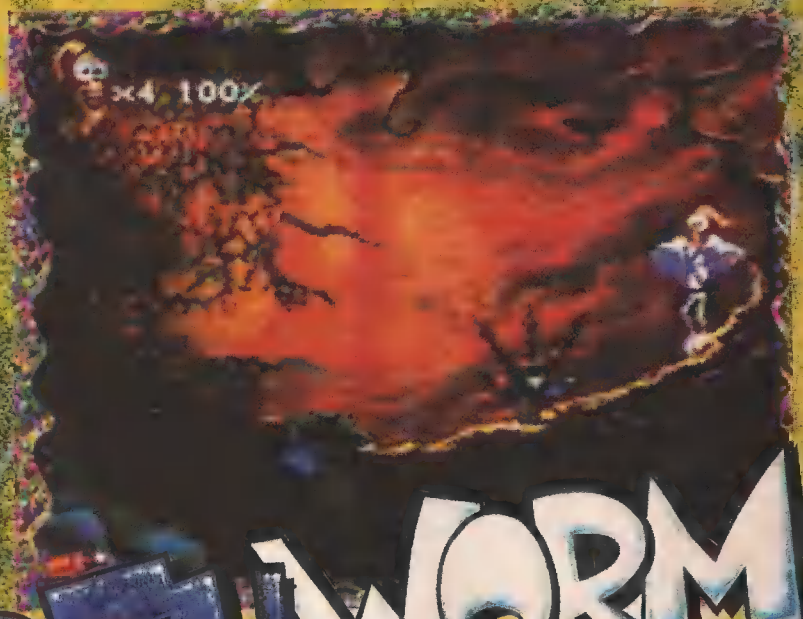
GRÁFICOS	SONIDO	CONTROL	DIVERSIÓN DESAFÍO
80%	70%	70%	80%

75% TOTAL





Material escaneado por JTR para TOPKIDSCLUB



EARTHWORM JIM

Después del éxito de su primera aventura, la lombriz intergaláctica está de vuelta... y más divertida que nunca.

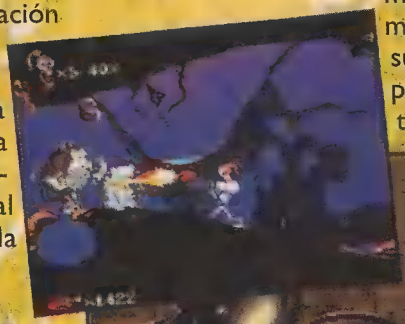
¡Sí! Luego de un año de espera, Jim vuelve más loco que nunca. Éste es uno de los pocos juegos que logra combinar excelente humor con increíble jugabilidad y maravillosos gráficos. En cuanto al sonido, sólo podemos definirlo así: rarísimo. Bah... es excelente... ¡y muy gracioso!.

¿La historia? La princesa What-s-Her-Name (Cuál-Es-Su-Nombre), sufre mutaciones y deformaciones a causa de la irradiación que produce un cometa. Y Jim debe buscar una cura por toda la galaxia. Pero no va a ser tan fácil ya que Psi-crow está de nuevo al ataque para frustrar la misión de Jim.

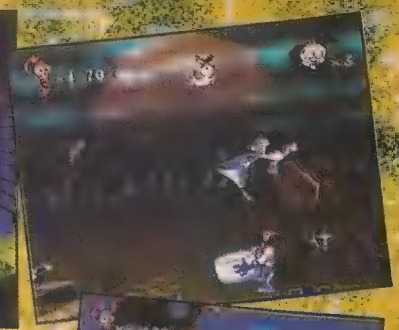
UNA INSANA DIVERSIÓN

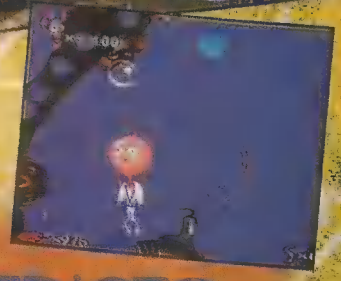
Intentar transmitir lo que pensamos de este juego es bastante difícil, ya que se trata de un game muy particular. Podríamos decir que manejar a Jim a través de la pantalla es, simplemente, diversión al máximo. Claro que, también, podríamos decir mucho más... Podríamos hablar de las nuevas habilidades, los diferentes tipos de armas, los gráficos, los jefes y la lista continúa... Podríamos llenar una revista entera con todas las características.

Para empezar, la animación está creada con Animotion II, la técnica mejorada que permite movimientos ultra suaves para todos los personajes. Pero también hay jefes y



enemigos tipo Donkey Kong Country.
Todo lo visual es de primera calidad, así de simple. Pero la confección del juego es lo que lo hace tan especial. Todo en conjunto queda perfecto. Quizás, muchos se pregunten por qué ponemos la versión de SNES existiendo, también, una de MEGA. La causa es que la primera aventura fue pensada -y hecha- en los dos sistemas, pero la versión de SNES es bastante superior ya que se diseñó utilizando las ventajas de este hardware. Digámoslo así: la versión de MEGA es una rica porción de bizcochuelo de chocolate y, la de SNES, es el bizcochuelo pero con dulce de leche y crema... Más claro, echale agua.
Pero, después de este delirio culinario, volvamos al juego. Los niveles son uno mejor que el otro y los personajes tienen vida propia. En este punto hay tanta calidad que nos hace reflexionar. ¿Realmente necesitamos la nueva generación de consolas? Mmmmm.....
Cada pantalla es inmensa y muy compleja, y presenta una característica particular. Los escenarios son muy coloridos y el humor (a riesgo de parecer repetitivos) es INSANO. En el game conviven desde vacas voladoras hasta un circo con artistas satánicos frustrados. La historia en sí, causa gracia; los movimientos y hasta el diseño de Jim.





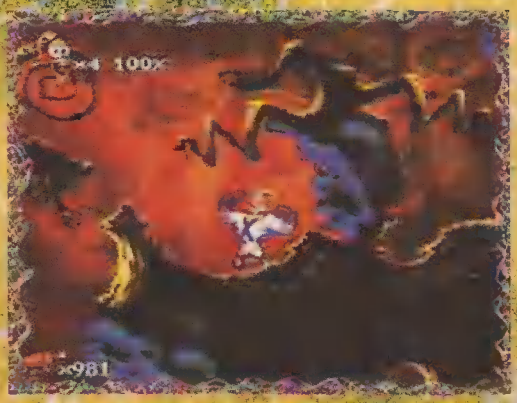
EL VEREDICTO

EWJ 2 es pura calidad. Y el máximo. Shiny, la productora, es el hogar de los más talentosos jóvenes programadores. Y esto se nota. Todo está pensado y llevado a la práctica con maestría. Es, quizás, el juego más original del año. ¿Qué podrán hacer estos magos con la Ultra entre manos?. El tiempo lo dirá. Mientras tanto, estaremos esperando con nuestro EWJ 2 porque este game tiene jugabilidad para raro. Mucho raro. Es uno de esos juegos a los que se vuelve en todo momento.
Ahora sabemos que vemos a [illegible] SNES cuando [illegible] 32 bits [illegible] do. Un consejo: disfrutemos esta calidad y roguemos por más.

GRAFICOS	SONIDO	CONTROL	DIVERSIÓN DESAFÍO
97%	95%	97%	98%

TOTAL 97%

Material escaneado por TKc para f/TOPKIDSCLUB



FICHA TÉCNICA

SNES — GAME: **EARTHWORM JIM 2**

TIPO: Acción
MEMORIA: 24 Megas
SALE EN: Noviembre
JUGADORES: 1
DIFICULTAD: Media
NIVELES: —

Material escaneado por TKc para TOPKIDSCLUB

VECTORMAN

Hay una [illegible] sorpresa de Sega dirigiéndose hacia vos. Si sos uno de los miles de propietarios de Mega (o un futuro dueño del Portátil Nomand), Vectorman se dirige hacia vos y es una aventura a la que no te podés resistir. ¿Por qué? Porque es sin dudas uno de los mejores juegos creados para el Genesis.

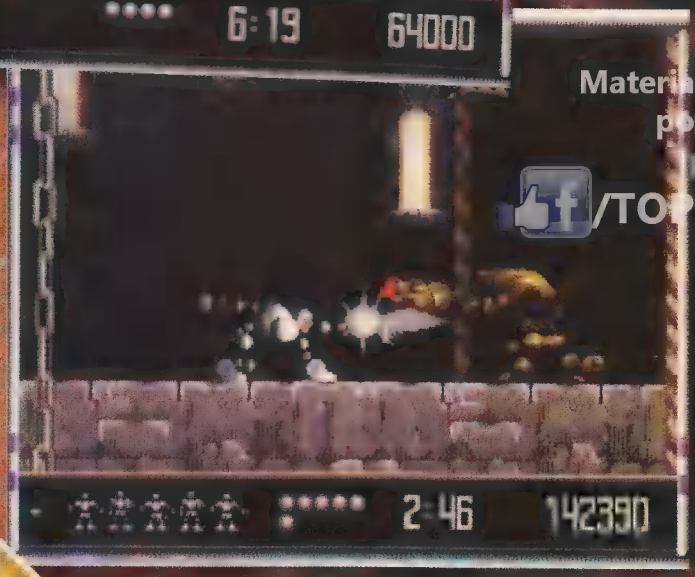
Tenés los días contados. Sí, porque no hay niveles sino días. En realidad, es simple. Un día vendría a ser un clásico nivel.

¿La historia? Es el año 2049. Las ciudades, bosques y desiertos están repletos de basura y residuos tóxicos. Los humanos emigraron con destino a las estrellas, dejando a los "Orbots" para que limpien. Un poderoso "Orbot", Raster, realiza su limpieza con un com-net de tamaño descomunal. El problema es que alguien conecta una bomba a los circuitos de Raster y, con la explosión, nace un Warhead. Este es un tirano e hipócrita robot. El decide que a la vuelta los humanos serían asesinados. Y es la misión de Vectorman acabar con esta catástrofe.

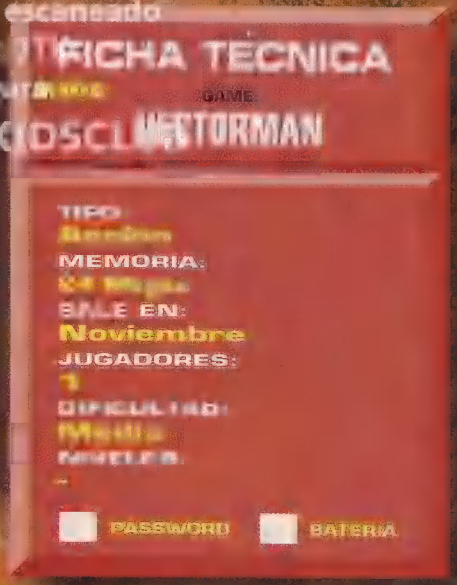
UN JUEGO REDONDO.

Vectorman tiene gráficos increíbles. Por empezar, el personaje está compuesto por círculos lo que permite que la animación sea magnífica. Quizás, lo que llame más la atención de los gráficos, sean los efectos que poseen constantemente. Un ejemplo concreto son las cataratas del cuarto día que te llevan a preguntarte si el programador posee algún tipo de superpoder.

El sonido es bueno; pero donde Vectorman se luce es en la jugabilidad. Es muy divertido.



Material escaneado por TOPKIDSCLUB
/TOPKIDSCLUB



EL VEREDICTO

Este juego es un sueño para los amantes de la acción. Los controles responden a la velocidad de la luz. La animación es ultrafluida; los efectos son increíbles y hay muchísimas armas para utilizar. Es todo esto lo que convierte al game en un clásico instantáneo. Además, el personaje tiene tanta personalidad que asusta. Los niveles son impresionantes, variados y con múltiples tipos de modalidades de juego.

También posee muchísimos trucos que, en los próximos meses, te vamos a pasar. Quizás, el único punto en contra es que el juego resulta un poco corto. Pero lo resumimos así: es simplemente divertido.

GRÁFICOS	SONIDO	CONTROL	DIVERSIÓN DESAFÍO	TOTAL
92%	86%	96%	95%	94%

REVIEW

Material escaneado por JIKE para /TOPKIDSCLUB

JAX: una masa de poder

Jax es otra vez protagonista. El MK III lo vuelve a tener entre sus kombatientes. Pero, claro, en esta versión nuestro amigo tiene nuevas características, tomas e historia. Aquí te contamos lo que fue, lo que es y lo que será.

JAX, un hombre que demuestra tener una vida simple, esconde tras ese atemorizador rostro, una fuerte historia. Su verdadero nombre es Mayor Jackson Biggs, integrante de un escuadrón de fuerzas especiales de los Estados Unidos. Sonya Blade está relacionada con él porque ella es teniente de la misma corporación.

Sonya participó en el primer Mortal Kombat donde termina prisionera de Shao Kahn, el personaje más diabólico y malvado de todos los tiempos, quien domina el Outworld, un mundo donde reina el caos y el terror.

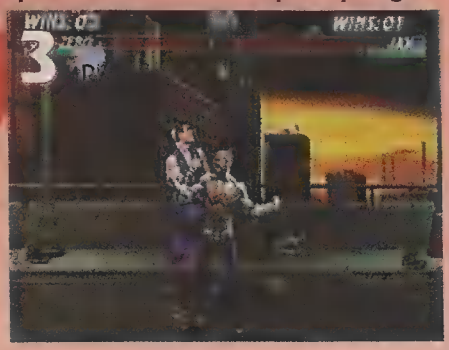
Sonya manda un mensaje de auxilio a su Mayor Jax para que la vaya a rescatar. Jax decide ir por ella y entra en el segundo torneo de Mortal Kombat realizado en el Outworld en donde encuentra a la chica y a su archienemigo Kano, esposados a los lados del trono real de Kahn. Con gran determinación, Jax dejó a los guerreros del Outworld totalmente derrotados y ganó el torneo terminando con la amenaza del emperador Kahn y su tierra de la muerte.

Jax liberó a Sonya y en el medio del caos que significó este rescate, Kano también pudo liberarse. Los tres escaparon por la puerta dimensional por donde habían entrado y regresaron a la tierra.

El Mayor Jax y la Teniente Sonya se reincorporaron a las fuerzas especiales. Jax estaba seguro de que nada iba a quedar así, de que Kahn se iba a recuperar y con otro maléfico plan junto con un nuevo escuadrón de luchadores se iba a vengar. El portal aún estaba abierto y en cualquier momento iba a ser atravesado por las fuerzas del mal. Jax no pudo convencer a sus superiores de la gran amenaza que estaban sufriendo, por lo que decidió prepararse él solo para enfrentar nuevamente a su peor pesadilla, Shao Kahn, en otro kombate a muerte.

Bajo esa masa de músculos se esconde una persona muy inteligente, valiente y decidida. Comenzó un intenso preparativo físico y síquico para que los momentos de pena y angustia que se estaban acercando no lo afecten en lo más mínimo y así pueda vencer a Kahn y reestablecer la paz en la Tierra.

Finalmente, él se preparó para ganar. Lo demás, corre por cuenta tuya.



TOMAS, FATALITIES.....

GROUND SMASH: Mantené patada baja 3 segundos y después soltá.

FIREBALL: Atrás, adelante, piña alta.

DOUBLE FIREBALL: Adelante, adelante, atrás, atrás, piña alta.

RUNNING PUNCH: Adelante, adelante, patada alta.

GOTCHA PUNCH: Adelante, adelante, piña baja.

QUAD THROW: Apretar adelante y piña baja al mismo tiempo y luego apretar rápido piña alta.

BACKBREAKER: Apretá bloqueo en el aire.

FATALITY 1: Mantené bloqueo y apretá arriba, arriba, abajo, adelante, arriba, soltá el botón de bloqueo y volvé a apretarlo. (Distancia: pegado a tu oponente).

FATALITY 2: Correr, bloqueo, correr, correr, patada baja. (Distancia: de 2 a 12 cuerpos).

FRIENDSHIP: Patada baja, correr, correr, patada baja. Para hacer el Friendship no tenés que usar el botón de bloqueo en el último round. (Distancia: de 2 a 12 cuerpos).

ANIMALITY: Mantené piña baja y apretá adelante, adelante, abajo, adelante y soltá el botón de piña baja. Para hacer el animality tenés que hacer primero el "Mercy". (Distancia: pegado a tu oponente).

MERCY: Tenés que derrotar a tu oponente y cuando dice "Finish Him o Her" tenés que ir hasta lo último de la pantalla, mantener el botón de correr y hacer cuatro veces abajo. En ese momento tu oponente revivirá con muy poca energía. Para hacer un Animality lo tendrás que derrotar nuevamente y hacer la secuencia indicada.

BABALITY: Abajo, abajo, abajo, patada baja.

ENTRA EN EL JUEGO MÁS EXCITANTE DE LOS ULTIMOS TIEMPOS. ¡SI! EL MÁS APASIONANTE DE LOS KOMBATES, EL MORTAL KOMBAT III, TE ESPERA EN EL MUNDO DEL VIDEO JUEGO PARA QUE VOS TE CONVIERTAS EN EL MÁS EXPERTO DE LOS KOMBATIENTES. COMUNICATE YA AL 951-1903/1924/3091/ O AL 831-9635. ADEMÁS DE PODER COMPRARLO POR TELÉFONO, CON TODAS LAS TARJETAS DE CRÉDITO Y EN DOCE CUOTAS, NO PIERDAS LA OPORTUNIDAD DE ENTERARTE DE TODAS LAS NOVEDADES EN MATERIA DE GAMES. ¡AH! Y CONOCÉ EN VIVO Y EN DIRECTO A LA MÁQUINA MÁS PODEROSA DEL MOMENTO: LA SONY PLAYSTATION.

EL MUNDO DEL VIDEO JUEGO

AGENTE OFICIAL Nintendo

CORRIENTES 2171 - SCALABRINI ORTIZ 2479- EN MENDOZA: LAS HERAS 257. TEL: (061) 253165

Material escaneado por: JTKc para TOPKIDSCLUB

2 Super GAME BOY de regalo!!

La Página de los Campeones

A nuestros dos tradicionales desafíos (el de tus récords y el que te proponemos mes a mes), le sumamos uno más con un premio especial: la suscripción de tu revista de cabecera por un año. Claro, nada es gratis en esta vida. Previo a tener el placer de leer Top Kids deberás responder a un pequeño desafío que, como no podía ser de otra manera, figura en estas mismas páginas.

Enviá tus cartas con records a:

TOP KIDS REVISTA

Concurso TOP WINS

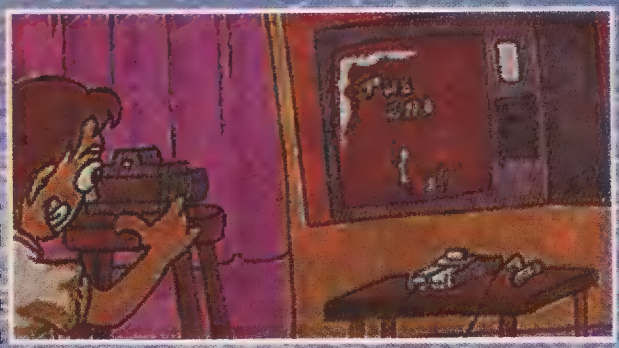
Felipe Vallese 1558 (1406) o ATC,

Figueroa Alcorta 2977

(1425) Capital Federal

FAAA... MIRÁ ESE PUNTAJE

¿Así que lograste un récord? Mandanos un sobre con tu nombre, dirección y los detalles del juego (nombre del game, qué puntaje hiciste, con qué personaje, etc.) junto con una foto del récord. Para sacar la foto del televisor con la imagen, te conviene NO USAR FLASH y apagar las luces del cuarto para que no le dé ningún reflejo al televisor. Mantené la cámara firme. Y por favor, pongan sus datos en las fotos y cartas que nos mandan.



Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

WINS

2 Super GAME BOY® de regalo!!!

EL NUEVO DESAFIO

Bueno, ya te lo adelantamos unas líneas atrás. El premio es la suscripción de la revista por un año que se sorteará entre las cartas que nos lleguen con las respuestas correctas a la serie de preguntas que tienen que ver con Top Kids -sencillas, por supuesto- y que te proponemos a continuación:

a) ¿Cuántos colores tiene en pantalla la Sony Playstation?
b) ¿Qué significa la sigla ACM?
c) ¿Cuál es el nombre de la productora de Earthworm Jim II?
d) ¿Cuál es el verdadero nombre de Jon Bon Jovi?
e) ¿En qué año Boca salió campeón Intercontinental?

OBVIO: mes a mes cambiaremos el desafío y los ganadores, serán anunciados en estas mismas páginas. Éxitos y no pierdas esta oportunidad de deleitarte con Top Kids... ¡gratis!

RÉCORD DEL MES PARA BATIR

JUEGO
→ MORTAL KOMBAT III

CONSOLA
→ SNES, MEGA Y PLAYSTATION

RÉCORD
→ El mejor Kombat Kode

NOTA
No importa para lo que sea sino que lo hayas descubierto vos mismo.

CAMPEÓN TOP KIDS Y GANADOR DEL SORTEO

MAURO KUNICIC
Pasó la final del Mortal Kombat

El sorteo de este mes le corresponde.

JUAN MANUEL WAKU
Pasó la final con TJ Combo y Fulgore

Y LOS OTROS CAMPEONES
(aunque SIN PREMIO)

LEANDRO JOSÉ MANZINO, de Villa Cañás (Santa Fe)
Pasó la final en el Earthworm Jim

MATÍAS NICOLÁS LAGRAÑA CHÁVEZ
(Dolores) Pasó la final en el MK II

MATÍAS GABRIEL SPINETTA
Pasó la final en el Donkey Kong Country e hizo el 64 por ciento

DAMIÁN RIVERO
(Pcia. de Bs. As.)
Pasó la final en el FIFA International Soccer

CÉSAR ARIEL PÉREZ
(Tucumán)
Ganó muchas peleas en el MKII

AHORA LOS TOP JUNTOS

Material escaneado por JTAC para /r/KIDSCLUB

NUEVA CAJA EN ESPAÑOL.

BUSCALO EN LOS AGENTES OFICIALES NINTENDO Y NO TE OLVIDES DE EXIGIR TU GARANTIA Y PARTICIPA EN GRANDES PREMIOS.

Only For

Nintendo®

GARANTIA 1 AÑO

SUPER NINTENDO

+

DONKEY KONG COUNTRY

=

DONKEY KONG SET

Para informes de la Red de Agentes Nintendo llama al (01) 633-4005.

Material escaneado por: JTKc para TOPKIDSCLUB

Música Internacional

1	[illegible]	↑ -
2	[illegible]	↑ -
3	[illegible]	↑ -
4	[illegible]	↑ -
5	[illegible]	↑ 2
6	[illegible]	↓ 4
7	[illegible]	↓ 1
8	[illegible]	↓ 2
9	[illegible]	↓ 4
10	[illegible]	↓ -

Música Nacional

1	CACHETE, PECHITO Y OMBLIGO Pancho y la Sonora Colorada	=
2	24 HORAS MÁS The Sacados	↑ -
3	EL COMISARIO Man Ray	↑ =
4	ALGÚN LUGAR ENCONTRARÉ Andrés Calamaro	↑ -
5	LA GUITARRA Los Auténticos Decadentes	↑ 4
6	SUPER MAMBO La Portuaria	↑ 1
7	TRAICIÓN A LA MEJICANA La Zimbabwe	↓ 4
8	TE EXTRAÑO Emanuel Ortega	↑ 2
9	PIÑAS VAN, PIÑAS VIENEN Dos Minutos	↓ 2
10	ELLA USÓ MI CABEZA COMO UN REVÓLVER Soda Stéreo	↓ -

Estos rankings se hicieron con los formularios que vos llenaste para el programa Top Kids de ATC. Sólo tu voto puede modificarlos. Si ésa es tu idea, escribinos a Felipe Vallese 1558 (1406) Capital o al canal.

Xeneizes y no xeneizes reconocen en Hugo Orlando Gatti a uno de los más grandes arqueros del fútbol argentino. Pero grandes hubo y, tal vez, habrá muchos. Sin embargo, el Loco Gatti es, fue y será simplemente único.

"El fútbol me llevó por Atlanta, River, Gimnasia y Esgrima, Unión de Santa Fe, la Selección Nacional y por fin, la gran suerte, lo que quise desde pibe: jugar en Boca. La operación la hizo un gran dirigente, Alberto J. Armando, y el amor lo puso la hinchada".

Así repasaba su historia Hugo Gatti para la revista El Gráfico, cuando se encontraba a punto de festejar sus primeros 25 años en Primera.

Posiblemente, vos no lo hayas visto jugar pero, seguro, escuchaste hablar de él a tus viejos, a algún hermano mayor o a cualquier amante del fútbol en general, sea o no hincha de Boca. Porque las atajadas imposibles del Loco Gatti, sus escapadas por el medio de la cancha, sus provocaciones al rival, su vestimenta colorida y su vincha -que él ha logrado convertir en un símbolo-, lo llevaron a ser uno de los ídolos más populares de la Argentina.

El 5 de agosto de 1962, cuando todavía no había cumplido los 18, debutaba en La Plata y contra Gimnasia, defendiendo el arco de Atlanta. Fue sin suerte (Atlanta perdió 2 a 0) y la verdad es que nadie se acuerda. Nadie, salvo el mismísimo Loco. Había llegado desde su pueblo, Carlos Tejedor, a probar suerte en esa ciudad monstruo llamada Buenos Aires. Su personalidad lo llevó de club en club, pasó por la Selección, conquistó hinchadas propias y rivales y deslumbró a todo aquel que fuera a una cancha. ¿Su secreto? Un estilo propio. El Loco Gatti no sólo era un arquero. También era un jugador y estaba dispuesto a demostrarlo -y así lo hacía- en diferentes sectores de la cancha. Arrancaba con la pelota después de una atajada infernal y ya nadie lo podía parar.

"Al amor de la hinchada, yo le respondí de la misma manera, por eso todo el mundo me identifica con Boca". Corría 1976 cuando el Loco entraba en la Bombonera quizá sabiendo de antemano que lo hacía para quedarse. El romance con la hinchada fue casi inmediato y, cuando Boca se alzó con el entonces torneo Metropolitano, el Loco ya era ídolo. Después y siempre con Boca, vinieron el Nacional del '76, al año siguiente la Libertadores y, también durante el '77, la Copa Intercontinental de la mano del Toto Lorenzo.

El Loco y Maradona fueron el alma mater del Boca campeón del año '81 y, aunque el 11 de setiembre de 1987 jugó su último partido -por supuesto, con la azul y oro- su romance con la hinchada continúa. El lo explicó así:

"En estos últimos tiempos ha ocurrido un fenómeno muy especial, que me llena de orgullo, que es lo más lindo que le puede ocurrir a un jugador, cuando llega el momento del adiós. Soy de Boca, para siempre, y al mismo tiempo siento el afecto de todas las hinchadas del país. Me aplauden y me quieren los míos y los rivales. Es una sensación muy especial, difícil de contar. Debe ser el reconocimiento a tantos años de actuación, y porque siempre se impone la verdad: yo vendí un producto bueno y puro llamado Hugo Orlando Gatti".

/TOPKIDSCLUB

NOVEDADES

Material escaneado por: JTK para /TOPKIDSCLUB

DONKEY KONG COUNTRY 2

DE NUEVO EN LA JUNGLA...

En noviembre del año pasado el mundo se vio sacudido por lo que quizás significó el avance más grande en materia de videojuegos. Se trata de un game que impuso una nueva modalidad y que hizo que los videojuegos fueran jugados de otra manera. ¿Su nombre? Seguro que ya lo sacaste. Si no, preparate que ahí va: Donkey Kong Country, creado por Nintendo-Rare. Ahora, poco más de un año después desde que se impusiera esa "revolución", el suceso continúa. Esta vez, Donkey Kong es secuestrado por su archienemigo King Kool... ¿y quién si no Diddy para salvarlo?.

Por otro lado, podemos decir que se trata de un juego que atrapa al corazón femenino. ¿Por qué? Bien, porque las mujeres siempre se quejan de que no hay suficientes personajes femeninos y aquí tenemos a Dixie Kong, una nueva "amiga" de Diddy que lo ayuda en esta aventura.

Para aquellos que se preguntan si los gráficos son mejores que en la versión anterior, aquí va una pregunta que, paradójicamente, tal vez los ayude a develar el misterio. ¿Cuántas veces vieron un juego en que el cabello de los personajes se mueva por el viento o mientras corren, tal cual lo hacen los cabellos de verdad?. Seguro que nunca vieron algo así, por lo que ahora pasaremos a explicarles cómo puede ser que esto ocurra. Sucede porque gracias a nuevas técnicas de ALC, el pelo en el cuerpo de los personajes se mueve con realismo.

Y nos preguntabas por los escenarios. Pues bien. Te diremos: son un sueño hecho realidad. Mejores que nunca. Los tiranos.... queremos decir, los diagramadores, nos indican que el espacio se acaba y que, en consecuencia, no podemos adelantar demasiado. Te prometemos -eso sí- mucha más información para el mes que viene. Mientras tanto... mirá las fotos y soñá.

Mario... Cuando creíamos que todo estaba dicho, él siempre tiene una sorpresa para nosotros. Hace poco nos asombró con la segunda versión del Super Mario World, que capturó la atención de grandes y chicos con sus coloridos gráficos, efectos y extensas pantallas 100% acción y diversión.

Ahora, nuestra estrella del videogame reaparecerá, pero en este caso no será un bebé, sino el plomero más grandioso del mundo. El nombre de esta nueva aventura será Super Mario RPG, o sea, Mario en Role Playing Game. Este rubro de games nunca fue pisado por Mario, por lo cual Nintendo y Square Soft, descubridores de este proyecto, se arriesgarán bastante al crear un Mario de esta índole.

Este es el juego más avanzado en materia de 16-bits, a tal punto que, gráficamente, deja al Donkey Kong y al Killer Instinct como simples dibujitos de nenes de jardín.

Square Soft y Nintendo han estado trabajando por más de un año en esta fantástica aventura en 3D para el Super Famicom (la versión japonesa del Super Nintendo). ¿Aventura 3D? Sí, porque los gráficos de este juego están creados por Square en supercomputadoras de Silicon graphics totalmente en tres dimensiones. Obviamente, utilizando la conocidísima técnica ACM (Modelado Avanzado por Computadora), la cual también fue empleada en los juegos Donkey Kong Country y Killer Instinct. El cartucho contará con una memoria de 32 megabits y tendrá una batería en la cual podrás grabar tu progreso en el juego. La vista del jugador será panorámica, apuntando al ángulo superior de la pantalla.

SUPER MARIO RPG

Material escaneado por JTK para /TOPKIDSCLUB

¿UN MARIO QUE NO ES DE ACCIÓN?

Un elemento muy nuevo (por lo menos en un juego de Mario), es la anteriormente mencionada perspectiva de vista, que da una idea de mucha acción pero que, sumada a varios elementos característicos de los RPG, sitúan a este game en una categoría cercana al Zelda 3. Algunos de los elementos serán la exploración, la búsqueda de información y el diálogo con otros personajes, entre otros. También tendrá batallas que se ejecutan en la misma escena en la que te encontrás, donde tendrás un absoluto control de Mario, que podrá saltar, correr, utilizar ataques especiales y muchas cosas más.

Los cuartos y lugares que tendrás que recorrer estarán repletos de enemigos y cada uno de ellos tendrá un rompecabezas o un juego de ingenio central, el cual deberás resolver para poder avanzar. En esta ocasión Mario cambiará nuevamente de "look", porque estará creado en tres dimensiones y con una libertad absoluta en sus movimientos. En los Marios comunes sólo podés moverte hacia la derecha, hacia la izquierda, agacharte o saltar, en cambio en SMRPG tendrás ocho direcciones para caminar y además, agacharte y saltar.

Las pantallas se desarrollarán en bosques, cascadas, castillos y pueblos, que estarán llenos de enemigos encabezados por el villano de las series Mario, Bowser. Pero no todos estarán en tu contra durante el transcurso de este juego. También estarán presentes algunos amigos -como Toad- que te ayudarán en tu aventura.

LA ESPERA COMIENZA

Square y Nintendo anunciaron que el juego ya está completo. En Japón será publicado por Square Soft, y en los Estados Unidos, por Nintendo. Se especula que saldrá en el primer cuarto de 1996. Así que, por ahora, sólo podés observar lo que será este juego en las fotos y esperarlo ya que, seguramente, te dará mucha diversión, como lo hacen todos los juegos de Mario.

FICHA TÉCNICA

SNES GAME: SUPER MARIO RPG

TIPO: Aventura/RPG
MEMORIA: 32 Megas
SALE EN: Primer trimestre 96
JUGADORES: 1
DIFICULTAD: -
NIVELES: -
PASSWORD — BATERIA

GRÁFICOS	SONIDO	CONTROL	DIVERSIÓN DESAFÍO	TOTAL
100%	95%	100%	95%	97%

Uno mas que se suma a la lucha.

Una vez más nos volvemos a encontrar en esta gran sección en la que se explican a fondo las características de algún tema, como lo hicimos en algunos números pasados con el E3, la super exposición que se realiza en los Estados Unidos. En los últimos números hemos hablado sobre dos consolas, una muy conocida pero a su vez desconocida interiormente, el Super Nintendo, y el Virtual Boy, la última máquina de Nintendo en el mercado. Hoy es el turno de Sony, porque hablaremos del impresionante y nuevo sistema PlayStation (PSX).

¿Y por qué decimos que uno más se suma a la lucha? Bueno, esto se debe a que el mercado del video game está cada vez más exigente, y sobrepasar a la innumerable cantidad de sistemas que hay disponibles es una verdadera y voraz lucha.

La prestigiosa Sony nunca se ha destacado en el área del video game, pero te podemos asegurar que en esta ocasión lo ha hecho con su nuevo sistema: el PSX de 32-bits de potencial que se abrió camino brutalmente entre todas las consolas actuales, como el SNES, el Genesis, y hasta los sistemas de 24 y 32 bits, como el 3DO o el Sega Saturn.

El PSX ha sido lanzado en Japón durante septiembre del 94, y en los Estados Unidos exactamente un año después, y a pesar de su agresivo precio de $450 aproximadamente, durante sus primeros 4 meses de vida se vendieron más de un millón de unidades.

¿Como es el sistema?

Bueno, ahora hablemos más concretamente del sistema. Lo más destacado es que se basa en compact disc y no en cartuchos. Esto le proporciona a las empresas y a la misma compañía Sony mayor tranquilidad en el lanzamiento de los juegos, ya que el proceso mediante el cual se fabrican los CDs lleva menos tiempo que el de los cartuchos, y además son bastante más baratos. Pero el hecho de que utilice CDs no quiere decir que sea mejor. Los compacts también tienen sus contras ya que antes de comenzar a jugar, o inclusive al pasar de pantalla, tendrás que esperar a que la máquina lo cargue.

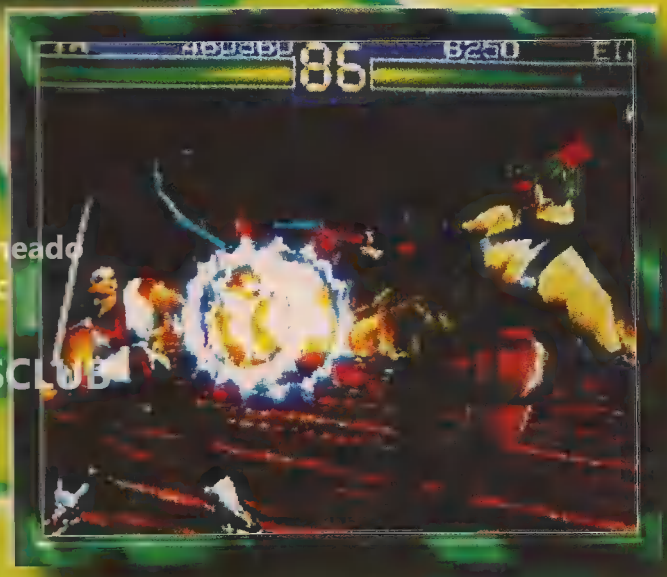
Las características externas del sistema son muy favorables. Es muy lindo, de color gris, pequeño, chato y aerodinámico. Los CDs se colocan en la parte superior, abriendo una tapa circular. El control tiene una forma similar a la del SNES, con la diferencia de que posee dos mangos o asas, para posicionar las manos. Cuenta con la cruz direccional y seis botones al frente, cuatro para el manejo de los juegos, el botón de Start y el de Select; además en la parte superior tiene cuatro botones adicionales destinados también al control del game.

Otra de las innovaciones que no puede dejar de ser mencionada es la tarjeta de memoria, que permite al jugador grabar el progreso de cualquiera de sus juegos en el momento que quiera. Ésta se introduce en la parte de adelante del sistema, arriba de la abertura, donde se coloca el control.

INFORME ESPECIAL
Material escaneado por JTKc para /TOPKIDSCLUB

Este sistema de la nueva generación tiene una capacidad impresionante en la realización de gráficos, efectos especiales y sonidos. Posee una manipulación de polígonos increíble, que hasta ahora no ha sido superada por ninguna otra consola. Puede manipular 1.5 millones de polígonos en pantalla o 500.000 polígonos con texturas, luces y sombras por segundo, logrando una perfección absoluta. Lo podemos comprobar con juegos como Tohshinden o Ridge Racer. También hay una innumerable cantidad de efectos como rotaciones, escalas, luces, transparencias, entre otros. Los Sprites pueden ser muy grandes y también puede haber una gran cantidad en pantalla, hasta 4000 de 8 x 8 puntos.

FICHA TÉCNICA
SONY PLAYSTATION.
- **CPU:** R3000A 32-Bit RISC chip 33MHz 3D Geometry Engine
- **Colores:** 16.7 millones de colores en pantalla
- **Resolución:** 26 x 224 - 640 x 480, 4000 Sprites de 8 x 8 puntos en pantalla con escala y rotación individualizada
- **RAM:** 16 megabits
- **CD Rom Buffer:** 256k
- **Sonido:** 24 canales



Material escaneado por: JTKc para tf /TOPKIDSCLUB

Con el PSX no sólo tenemos un gran sistema sino que, como todos sabemos, uno no se hace la mejor empresa de video juegos si sólo tiene el mejor sistema. Además de tenerlo hay que poseer un gran soporte de licenciatarias, las cuales producirán los juegos que harán comprar el sistema. Esto es lo que está pasando con el codiciado Ultra 64. Nintendo no quiere lanzar el sistema hasta que las licenciatarias no estén listas para producir los juegos que soporten al sistema.

Las licenciatarias que firmaron con Sony son más de 350, entre las cuales están Acclaim, Capcom, Crystal Dynamics, Electronic Arts, Interplay, Konami, Lucas Arts, Virgin, Namco, entre otras.

No sabemos si mucha gente tendrá este sistema debido a su alto costo pero, a nuestro criterio, es el mejor en el mercado y no será sobrepasado por ninguno hasta que salga el Ultra 64, en abril del 96. Pronto mostraremos imágenes del PSX en nuestro programa, así que si querés ver algo de esta nueva consola sintonizá tu tele todos los días en Top Kids.

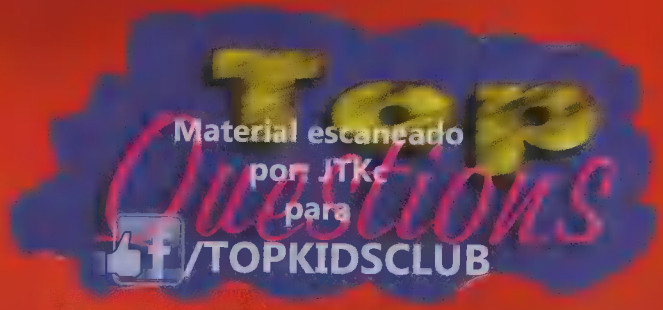
SUS JUEGOS.

En números pasados hemos mostrado algunos juegos para esta consola como el Tohshinden, ese espectacular juego de lucha tridimensional, muy parecido al Virtua Fighter. Fue lanzado por Takara, una gran editora de games que en repetidos momentos se destacó con algún título (el Fatal Fury, por dar un ejemplo).

Otro juego de lucha bastante bueno, pero que no sobrepasa al mencionado anteriormente, es el Tekken, lanzado por Namco. También es estilo Virtua Fighter y, además, tiene unos increíbles cinemas con alucinantes gráficos modelados en 3D.

Un muy buen juego que está también en los arcades es el Starblade. Se trata de un simulador de naves y la vista del jugador se realiza desde adentro de la cabina de la nave. Tiene gráficos poligonales con muy buenos efectos de luces, sombras y texturas. Este game también fue producido por Namco.

Algunos otros son el Tokyo Dungeon y Beyond The Beyond, dos RPG con muy buenos gráficos; el Mobile Suit Gundam, otro simulador 3D; el Dragon Ball Z, un espectacular juego de lucha con side scrolling (de costado); Gunners Heaven, un juego de disparos y acción en el que manejás a un chico y a una chica; el Ridge Racer, conocido juego de autos de arcade; el Cyber Sled, Raiden Proyect, Motor Toon GP, Parodius, Rayman, Raiden, ¡entre muchísimos otros más!



Material escaneado
por JTKe
para
/TOPKIDSCLUB

Pregunta

Querido equipo de Top Kids: Esta es la primera vez que escribo ya que se me presentaron algunas preguntas para hacerles. Ahí voy:

1) ¿Va a salir el Killer Instinct para Sega de 16 bits?

2) Si el MK III salió a fines de octubre, ¿me podrían decir las fatalities de cada jugador?

3) ¿Hay jugadores secretos?

Recuerden, por favor, que estos trucos los quiero para Sega de 16 bits. Por otro lado, les cuento que tenemos 10 y 12 años y que los dos nos recopamos con la revista y el programa. Saludos a Pablo y a Los Tres Mosqueteros. ¡Ah! Y me olvidaba del Profesor Maquiavello.

Pablo y German - Entre Ríos

Respuesta

Gracias por los piropos y los saludos a nuestras estrellas de la tele. Ahora, vamos con las respuestas.

1) El killer Instinct es un juego producido por Nintendo, en tal caso es imposible que salga para Sega ya que ambas empresas son competencia.

2) Sobre las tomas especiales, fatalities, babalities, animalities y friendships, te sugerimos que vayas ya a las páginas de Top Tricks (40, 41, 42 y 43)donde encontrarás todas las respuestas.

3) Sí, como ya habrás podido comprobar en la sección de Top Secret de revistas anteriores, se puede jugar con Kitana, Scorpion, Smoke, Motaro y Shao Kahn, entre otros.

Pregunta

1) ¿Cuántos megas tiene el Super Mario World 2?

2) ¿Va a salir el Super Mario World 3?

3) ¿Cuándo?

4) ¿Va a salir el Killer Instinct para Sega?

5) ¿Cuándo?

Además de las preguntas, les cuento que he visto que hay friendships en el MK III y también hay un personaje secreto llamado Smoke.

Luis Mass
Posadas, Misiones

Respuesta

A preguntas concretas, respuestas concretas.

1) El Super Mario World 2 tiene nada más y nada menos que 16 megas de memoria y también posee el chip super FX 2, que es un procesador matemático que, a su vez, ayuda al CPU central del SNES para que pueda hacer cálculos matemáticos a mayor velocidad.

2) No seas tan impaciente: disfrutá de este Super Mario 2 aunque algunos dicen que saldrá una versión de Mario para el Ultra 64 que, estamos más que seguros, será verdad. Y ya fue la respuesta a tu pregunta número 3.

4) Como mencionamos unas líneas atrás, es más que difícil que salga el KI para Sega. Para más datos, leé la respuesta anterior.

En efecto, hay un personaje secreto en el MK III llamado Smoke. Nos alegra que lo hayas encontrado y,también, como ya habrás podido ver, este juego posee friendships.

Pregunta

Amigos de Top Kids: me llamo Leonardo, tengo 10 años y quisiera decirles que me gusta mucho la revista. Aquí van mis preguntas:

1) Quiero saber si existe algún truco en el Power Rangers (el de la serie, no el de la película), para elegir al Ranger verde. De ser así, ¿podrían dármelo?

2) En el MK III de SNES, las tomas especiales, fatalities, etc., ¿serán iguales a las de arcade?

3) Después de los muñecos del MK II, ¿podrían sacar los del MK III? O si no, ¿podrían entregar cartuchos de SNES en su revista?

4) Quisiera que le den más importancia a los juegos de Game Boy.

Me despido y espero que publiquen mi carta.

Leonardo, Capital Federal

Respuesta

Nos alegra que te guste la revista y esperamos que tengas toda la colección. Ahora, vamos directamente con lo que a vos más te interesa: las preguntas.

1) Este juego que vos mencionás no tiene más

trucos que no sean los que vos nombrás en tu pregunta.
2) En el MK III de SNES están todos y absolutamente todos los trucos de la versión de arcade y más aún: el MK III tiene todavía más tricks que su homónimo de arcade.
3) Como ya habrás notado, en nuestro número pasado inauguramos un concurso para que vos elijas al personaje de tapa de nuestras revistas del 96. Enviános el cupón con los personajes que vos preferís y, tal vez, seas favorecido con la elección. Con respecto a los cartuchos en la revista... ¿estás crazy, Macaya? Fue un chiste, no te enojes... Sucede que, de poner cartuchos en la revista, la misma tendría un costo mínimo de más de 100 pesos... un poco como mucho, ¿no?
4) Con respecto a los juegos de Game Boy, le seguiremos dando importancia... Lo único es que, al salir el Virtual Boy, esta máquina portátil se convierte en la protagonista casi excluyente de este formato.
No te podés quejar: contestamos todas y cada una de tus preguntas y está todo publicado.

Pregunta

Hola. Me llamo Juan Ignacio Cangelo, tengo 11 años y vivo en Floresta. Esta es la segunda vez que escribo y, reincido, porque nunca me publicaron la carta anterior. Esta sí, por favor, ¡publíquenla!. También tengo algunas preguntas para hacerles.
1) Vi tres fatalities espectaculares: una de Jax, otra de Sindel y otra más de Sindel. Les quería contar, además, que Smoke no es un personaje oculto... Hasta mi hermano jugó con él.
2) Me gustaría que me digan todas las versiones del MK III.
3) ¿Cuando sale la película del MK?
4) ¿Cuál es la fecha del MK III para Mega?
Bueno, me despido... Pero antes, le quiero mandar un saludo a Juan José que es un amigo re fenómeno.
PD: por favor publiquen la carta.
Juan Ignacio, de Capital.

Respuesta

La segunda es la vencida... por lo menos en tu caso, Juan Ignacio. Aquí tenés la carta, completa y publicada. Ahora, vamos al grano:
1) Sobre las fatalities que nos mencionás en tu carta, ya las hemos visto y nos parecen buenísimas. En lo que se refiere a Smoke, efectivamente es un personaje secreto pero, una vez hecho el truco en el Arcade donde vos jugás, este truco queda grabado hasta que se haga otro.
2) Las versiones de MK III son dos pero saldrán más que tendrán más trucos y más personajes.
3) La película del MK III ya salió en los Estados Unidos, protagonizada por Christopher Lambert, que hace el personaje de Rayden. Pronto la veremos en estas Pampas. (En las páginas 64 y 65 tenés un adelanto completísimo).
4) El MK III ya salió el 13 de octubre próximo pasado. Esperamos que ya estés disfrutándolo.

Pregunta

Querido staff de Top Kids: hola. Me llamo Juan Manuel Pereyra Riquelme y tengo 13 años. Me encantan la revista y el programa y soy fanático de los video juegos. Tengo un family y un Mega Drive y algún día voy a mandar una carta a canjes & truques para cambiarlos. Ahora, quiero hacerles unas preguntas.
1) Después de los muñecos del MK II, ¿van a sacar los del MK III?
2) ¿El MK III va a salir para Mega Drive? De ser así, ¿cuándo?
3) El truco del Killer Instinct para elegir a Eyedol no funciona en el arcade.
Juan Manuel, de Capital.

Respuesta

Nos encanta que te encante la revista. Gracias por lo que decís en tu carta que, como comprenderás, tuvimos que cortarla un montón porque si no no entraba lo que a vos más te interesa: las preguntas.
1) Como ya habrás leído en números anteriores, inauguramos un concurso para elegir el personaje de tapa de la próxima revista. ¿Qué estás esperando para escribirnos y mandar tu cupón?
2) El MK III ya salió (lo dijimos unas líneas atrás).
3) Sobre el truco de Eyedol, te decimos que si es el que se hace con Riptor, no te saldrá en la nueva versión del Killer Instinct. En cambio, el que se hace con Cinder, sí lo podrás realizar en la versión de SNES y en la de los arcades.

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Los saludos a tus primos lejanos. Los piropos para Pablo. Los avances a tu compañera de banco. Todo es posible en nuestra línea 0-600-1234-4. Claro... lo mas importante sos vos, tu mensaje y tus ganas de comunicarte.

Hola. Me llamo Gabriel y quería decirles que no traten solamente games de Nintendo. Por lo demás, el programa es genial. Saludos a Pablo y al Profesor.

Hola. Soy Mariana de Caballito. Llamaba para decir que el programa está buenísimo y que Pablo está refuerte. Saludos a los Tres Mosqueteros que son unos genios.

Me llamo Lautaro y llamaba para decirles que quisiera que muestren más grupos de rock en el programa. Además... ¿no podría durar una hora o dos?

Hola. Llamaba para decir que el programa es una masa y para quemar a mi amigo Sebastián Crespo que está muerto con María Clara desde hace más de un año y no se anima a decírselo. Publiquen mi mensaje, ¿eh?

Hola. Soy Martín y quería decirles que el programa está remasa. Bueno... no tengo más para contarles. Chau.

¿Qué tal? Soy Marina y tengo 16 años. Me encanta el programa porque los juegos que muestran son renuevos. La revista también está súper.

Me llamo Marcos y quería decirles que el programa está cada día mejor. Saludos a Pablo y a mis amigos, Fabián y Daniel, que hace mucho que no los veo.

Hola. Soy Guillermo y tengo 13 años. Me gusta mucho el programa aunque, a veces, me aburren un poco los informes de música. ¿No se podrían dedicar nada más que a los videogames?

Hola. Soy Fernando de Lomas de Zamora. Quería pedir algún truco de Super Out para Nintendo ... El programa está re bueno... Y está muy bien que lo pasen a las 18.30 y de lunes a viernes, para que los chicos no lo tengan que grabar...

Cuando veas el logo de Nintendo, apretá y mantené los botones L y R y, automáticamente, vas al Sound Test del juego. Apretando el botón A, podrás escuchar las melodías y efectos especiales. En cuanto a lo del programa, te contamos que son muchos los chicos que coinciden con tu opinión.

Hola. Soy Cristian y quisiera saber la babality de Jax... Chau.

Para poder hacer la babality en el MK III, tenés que apretar: abajo, abajo, abajo y presionar el botón de patada baja (a cualquier distancia). Chau.

Quisiera saber la fatality de Kung Lao para el MK III... Me llamo Pablo y chau.

Ahí vamos con tu fatality: apretá adelante, adelante, atrás, abajo más el botón de golpe alto (distancia: pegado). Chau.

Soy Gustavo y quería pedir la babality de Scorpion... Chau... les mando un beso...

Un beso para vos también y ahora, la respuesta. Para hacer la babality, apretá: atrás, atrás, abajo y el botón de patada alta.

Hola, soy Martín y quiero saber el truco de Jurassic Park para Sega... La última pantalla, donde hay dos dinosaurios... Y no la puedo pasar.

NUESTROS TELEFONOS CONTINUAN AL ROJO VIVO. CLARO... SON MUCHOS LOS CHICOS QUE QUIEREN PEDIR SUS TRUCOS Y, A TAL EFECTO, UTILIZAN EL 0-600-1234-4. UNA VEZ SOLICITADO EL TRUCO, LOS EXPERTOS DE ESTA PRESTIGIOSA PUBLICACION LOS CONTESTAN Y... ¡AQUI ESTAN LOS RESULTADOS!.

CONSULTORIO AUTOMATICO 0-600-1234-4

Material escaneado por: JTKo para TOPKIDSCLUB

Para poder ganarle al juego, tenés que poner las granadas y tirarlas en las bases de los huesos que se encuentran abajo donde están los velociraptores. De nada.

Hola. Me llamo Vladimiro y quería que me den, por favor, la fatality de Cindel, del Mortal Kombat III. Un saludo a mi familia, en especial a mi hermano Igor. Chau.

Tenés que apretar correr, correr, defensa, correr y defensa. Tenés que estar de uno a dos pasos de distancia de tu enemigo. ¿Los saludos? Todos mandados.

Me llamo Layla Pettinati y quería saber cómo hago para hacer el 100 por ciento del Yoshi´s Island. Chau.

Si querés hacer el 100 por ciento, debés tener 30 estrellas, 20 monedas rojas y 5 flores al terminar la pantalla. Y si lográs que todas tus pantallas tengan el 100 por ciento, aparecerá una pantalla extra y un bonus.

Hola. Me llamo Andrea y tengo 17 años. El programa está re bueno y le quería mandar un saludo a Fernando Martínez que lo re amo y es un potro. Yo quería saber si existe el juego de Barbie para Super Nintendo. A mí me lo contó mi hermano y la verdad es que no le creo. Espero que me contesten. Un beso y chau.

Querida "Julieta": primero, esperamos que tu "Romeo" se dé cuenta de que lo amás. En cuanto al juego de Barbie, tu hermano no te mintió. Existe y está para Super Nintendo ya hace tiempo.

EL PERSONAJE DE TAPA DE TOP KIDS ¿QUIÉN ES?

Material exclusivo para
TOPKIDSCLUB

De democráticos que somos, queremos darte la posibilidad de que seas vos y sólo vos el que elija al personaje de tapa de las próximas Top Kids. ¿Cómo? Es casi sencillo: tenés que votar por algunos de los personajes del Mortal Kombat III -y que no hayan aparecido en nuestros números anteriores- o bien elegir algunos de los personajes del Killler Instinct. Los más votados, aparecerán sucesivamente durante los primeros números de las revistas de 1996. Envianos cualquiera de los dos cupones que aparecen en esta misma página señalando a tu preferido. Como siempre, remití tus cartas a Felipe Vallese 1558 (1406), Capital o llamá a nuestra línea 0-600- 1234-4. En caso de que optes por la palabra escrita, el sobre -si podés- identificá a esta sección con la leyenda "el personaje de tapa". Tu voto, es el que elige la próxima portada de Top Kids. No nos falles.

KILLER INSTINCT

YO QUIERO QUE EL PERSONAJE DE TAPA SEA:

- ☐ -Jago
- ☐ -Fulgore
- ☐ -Chief Thunder
- ☐ -Cinder
- ☐ -Black Orchid
- ☐ -Glacius
- ☐ -T.J.Combo
- ☐ -Spinal
- ☐ -Cyberwulf
- ☐ -Riptor
- ☐ -Eyedol

MORTAL KOMBAT III

YO QUIERO QUE EL PERSONAJE DE TAPA SEA:

- ☐ -Kabal
- ☐ -Sektor
- ☐ -Sheeva
- ☐ -Nightwoolf
- ☐ -Stryker
- ☐ -Chindel
- ☒ -Cyrax
- ☐ -Motaro

STREET FIGHTER II
CLÁSICO EN VIDEOGAME.
SÚPER PELÍCULA EN CINE.
YA UN CLÁSICO EN JUGUETES.
12 MUÑECOS ARTICULADOS Y MÁS
DE 12 VEHÍCULOS DIFERENTES.
...lógicamente de Jocsa

Hacete socio del club Top Kids

Nombre:
Calle: N°
Ciudad: (Cod. Postal)
Provincia: Tel.:
Fecha de Nac.: Documento:

¿Qué consola tenés? (Indicá con una cruz)

- [ ] SNES
- [ ] MEGA / GENESIS
- [ ] FAMILY
- [ ] NES
- [ ] GAME BOY
- [ ] GAME GEAR
- [ ] PC
- [ ] Otra (¿cuál?)

¿Cuáles son las secciones que más te gustan de la revista?

1)
2)
3)
4)
5)

¿Qué mejora o nueva sección te gustaría ver en la revista?

El sorteo se realizará en el último programa de DICIEMBRE de TOP KIDS (sábados de 15 a 18 hs.)

Top Kids Music

Nacional

1)
2)
3)
4)
5)
6)
7)
8)
9)
10)

Internacional

1)
2)
3)
4)
5)
6)
7)
8)
9)
10)

Mandá tus cupones por MAIL para TOPKIDS@CLUB.COM.AR

GANATE UNO DE LOS CINCO CARTUCHOS SUPER NINTENDO

Este espacio tiene su importancia. Gracias a estos cupones podés participar de concursos y opinar. Y tu opinión, lo sabés bien, en Top Kids tiene mucha importancia. Si no fuera así,esta revista no existiría. Y esto es cierto.

Top Kids Toys

Niñas
1)
2)
3)
4)
5)

Varones
1)
2)
3)
4)
5)

Juegos de Mesa
1)
2)
3)
4)
5)

GAMES

Material [illegible]

SUPER NINTENDO

TOPKIDSCLUB

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

GAME BOY

1
2
3
4
5

3DO

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

SONY PLAYSTATION

1
2
3
4
5

MEGA

1
2
3
4
5

SEGA SATURN

1
2
3
4
5

PC

1
2
3
4
5

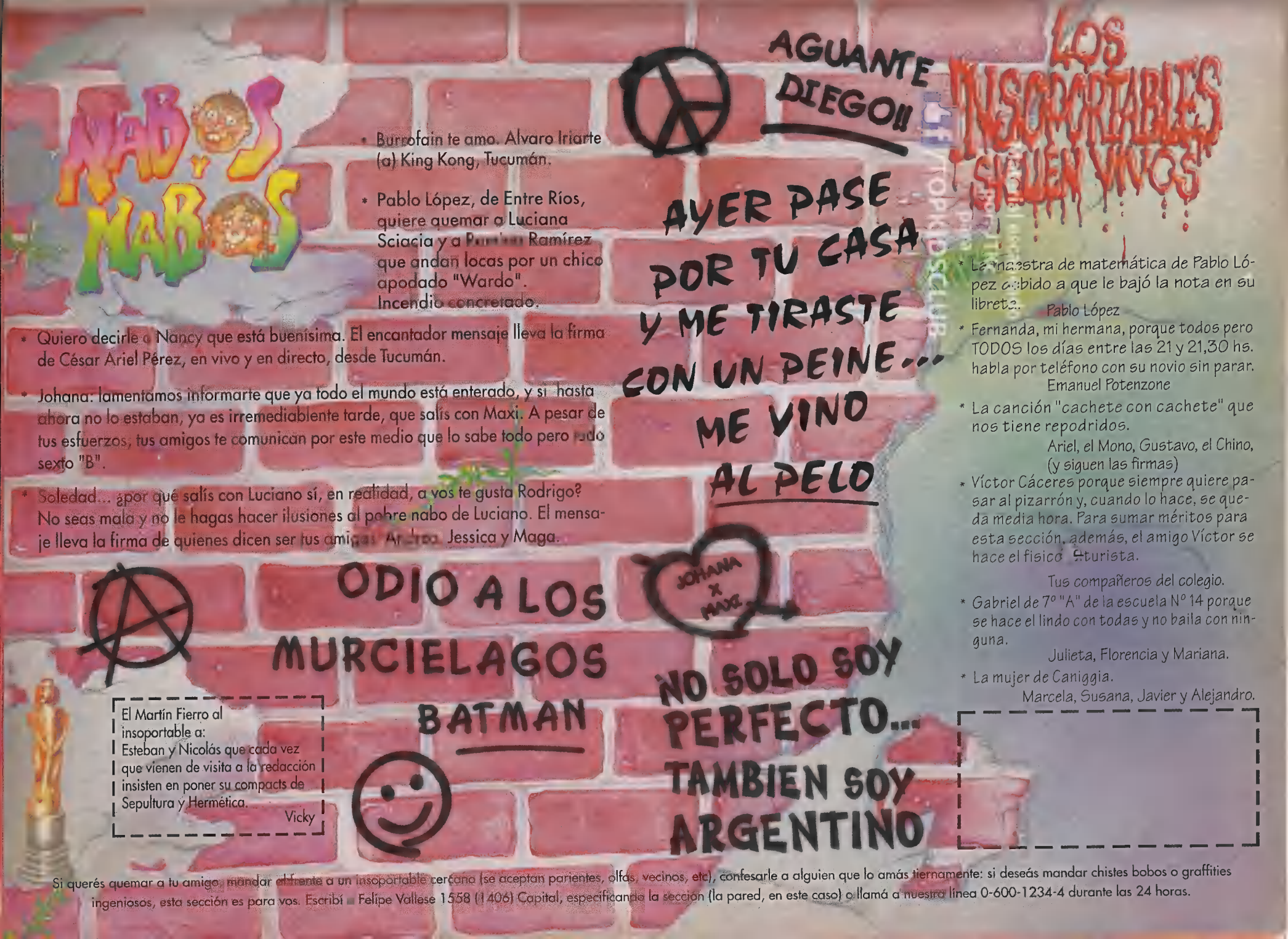
Las cartas envialas a: Felipe Vallese 1558 - (1406) o ATC - Figueroa Alcorta 2977 ([illegible]) Cap. Fed.

taller4

L.N.ALEM & TUCUMAN

312 3344

(10 LINEAS ROTATIVAS)



- Burrofain te amo. Alvaro Iriarte (a) King Kong, Tucumán.
- Pablo López, de Entre Ríos, quiere quemar a Luciana Sciacia y a Paola Ramírez que andan locas por un chico apodado "Wardo". Incendio concretado.
- Quiero decirle a Nancy que está buenísima. El encantador mensaje lleva la firma de César Ariel Pérez, en vivo y en directo, desde Tucumán.
- Johana: lamentamos informarte que ya todo el mundo está enterado, y si hasta ahora no lo estaban, ya es irremediablente tarde, que salís con Maxi. A pesar de tus esfuerzos, tus amigos te comunican por este medio que lo sabe todo pero todo sexto "B".
- Soledad... ¿por qué salís con Luciano sí, en realidad, a vos te gusta Rodrigo? No seas mala y no le hagas hacer ilusiones al pobre nabo de Luciano. El mensaje lleva la firma de quienes dicen ser tus amigas: Andrea, Jessica y Maga.

El Martín Fierro al insoportable a:
Esteban y Nicolás que cada vez que vienen de visita a la redacción insisten en poner su compacts de Sepultura y Hermética.
Vicky

- La maestra de matemática de Pablo López debido a que le bajó la nota en su libreta.
Pablo López
- Fernanda, mi hermana, porque todos pero TODOS los días entre las 21 y 21,30 hs. habla por teléfono con su novio sin parar.
Emanuel Potenzone
- La canción "cachete con cachete" que nos tiene repodridos.
Ariel, el Mono, Gustavo, el Chino, (y siguen las firmas)
- Víctor Cáceres porque siempre quiere pasar al pizarrón y, cuando lo hace, se queda media hora. Para sumar méritos para esta sección, además, el amigo Víctor se hace el fisico Sturista.
Tus compañeros del colegio.
- Gabriel de 7º "A" de la escuela Nº 14 porque se hace el lindo con todas y no baila con ninguna.
Julieta, Florencia y Mariana.
- La mujer de Caniggia.
Marcela, Susana, Javier y Alejandro.

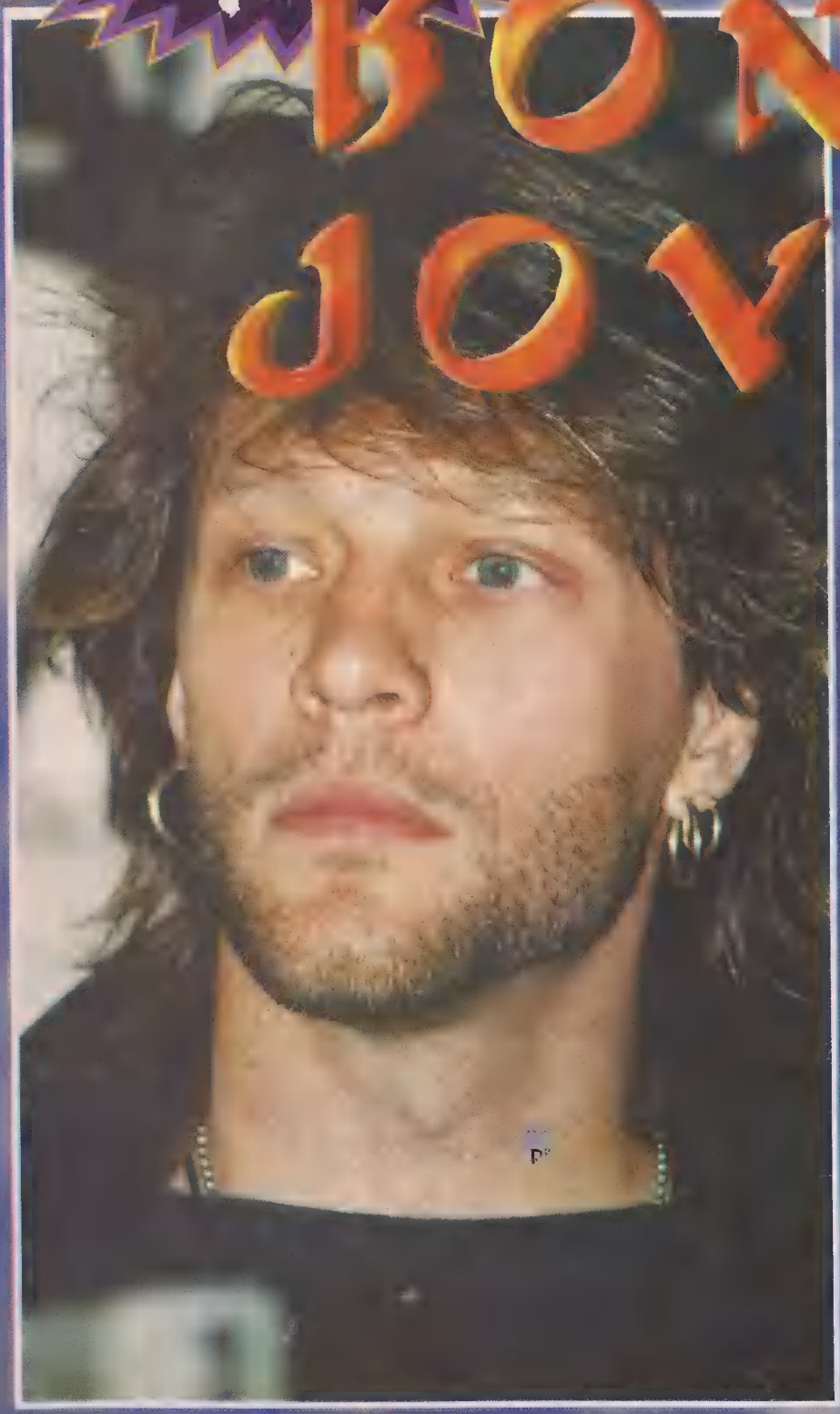
Si querés quemar a tu amigo, mandar al frente a un insoportable cercano (se aceptan parientes, olfas, vecinos, etc), confesarle a alguien que lo amás tiernamente: si deseás mandar chistes bobos o graffities ingeniosos, esta sección es para vos. Escribí a Felipe Vallese 1558 (1406) Capital, especificando la sección (la pared, en este caso) o llamá a nuestra línea 0-600-1234-4 durante las 24 horas.

Material escaneado por ITR para la historia del TOPKIDSCLUB

TOP ROCK

BON JOVI

¿Hacen heavy? ¿Lo de ellos es el más puro rock & roll? ¿Son, quizás, lo mejor de un nuevo pop? A ellos poco les importan las etiquetas y la verdad es que después de más de 15 años batallando en los escenarios, los rótulos son lo de menos. Bon Jovi es la banda y, si querés conocer su historia, no tenés más que pasar y ver.



Algunos -sobre todo, algunas- dicen que es el más sexy de los rockers que actualmente pisan un escenario. Otros le reconocen, además, otra cualidad: la de ser buen músico.

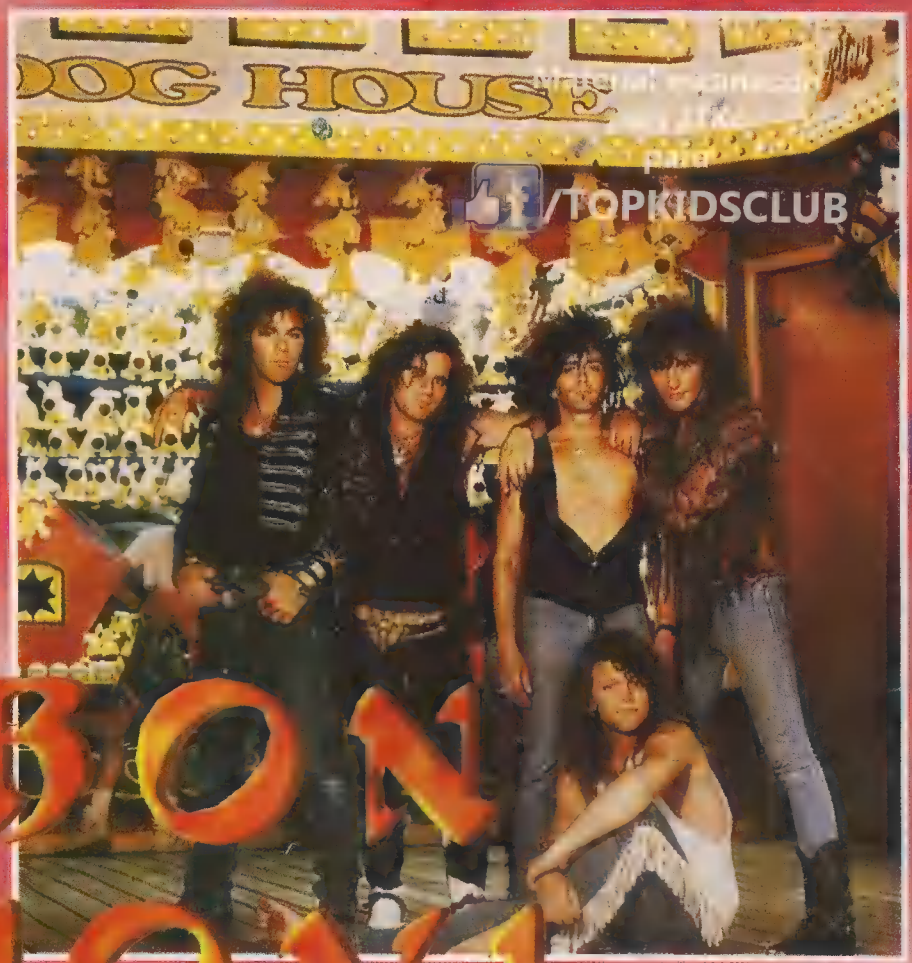
Lo que es indiscutible es que Jon Bon Jovi -que de él hablamos- convoca conciertos multitudinarios y que su música es una de las más escuchadas en este momento, de acuerdo con los rankings y los top ten.

Pero este chico lindo de treinta y pico -nació el 2 de marzo de 1962- no sólo le debe el éxito a sus ojos impresionantemente azules, a sus lanas largas o a su indiscutible pinta, arriba o abajo de un escenario. Jon Bon Jovi, además, hace más de 15 años que viene batallando con esto de hacer música... Con esta historia del rocanrol.

CON LA MÚSICA EN LA SANGRE

"A los 14 años lo que menos me interesaba era la escuela y lo que más, el rock", reconoce hoy sin ponerse colorado el mismísimo Jon quien poco después de los 14 y cuando comenzó a trabar relación con las discográficas, cambió su decididamente italiano John Bongiovi por su Jon Bon Jovi actual. Era la época en que este neoyorkino copado por el rock se codeaba con los líderes de bandas tales como The Wild Ones, The Race, Johnny and The Lechers y The Rest. Con estos últimos, dedicados al blues, Jon graba su primera canción de verdad: Runaway que, tiempo después, sería el pri-

mer hit de Bon Jovi.
Músicos como Bruce Springsteen aseguraban que valía la pena apostar por Jon quien, con Runaway, sonaba y mucho en la radio neoyorkina Wapp. "Me puse a buscar músicos al toque", recuerda hoy Bon Jovi. "Era un cantante con un éxito y sin banda así que me comuniqué con David Rashbaum -hoy David Bryan, tecladista del grupo- quien, de inmediato, convocó a otros compañeros de colegio: Richie Sambora (guitarra), Tico Torres (batería) y Alec John Such (bajo). Los tres tenían experiencia porque ya estaban tocando en otras bandas. Pero a todos les interesó el proyecto Bon Jovi... Sobre todo, cuando se dieron cuenta de que no serían meros acompañantes de un cantante solista. Mi deseo era hacer una banda: cinco músicos unidos por el mismo nombre. Y así funcionó la cosa".
Así llegamos al verano del '83, cuando el quinteto firma su primer contrato discográfico y, con la regrabación de "Runaway" (un año después) el Bon Jovi nuevo formato entra en el ranking yanqui de los Top-40.
"7800 Farenheit llegó al número 37", reconoce hoy Jon. "Pero el potencial de la banda era muy superior a eso. Nos dábamos cuenta en las giras, en la reacción de la gente... en especial, en la reacción de las mujeres".



BON JOVI

EL GRAN CAMBIO

Todo sigue más o menos igual para el grupo hasta 1986, el año de "Slippery when wet". ¿Por qué el gran cambio? Veamos: se pasó 8 semanas en el número 1 de la lista de los Estados Unidos y en dos años vendió más de 9 millones de copias.
Jon Bon Jovi se pone de moda y paradójicamente -o no tan paradójicamente- se abre una polémica: ¿qué hacían exactamente esos chicos pelilargos? ¿Eran una banda heavy? ¿Hacían simplemente rocanrol? Su sonido...¿era un nuevo y revitalizado pop?. Poco les importaron a ellos las etiquetas. Durante todo 1987, actuaron en 130 conciertos y ante miles de personas diferentes...¿qué más daba que fueran lo uno o lo otro?
Mientras tanto, la banda trabaja en una nueva placa que aparece en 1988. "New Jersey" fue número 1 durante cuatro semanas y sus dos hits "Bad Medicine" y "I'll be there for you", sonaban en todas las radios de diferentes puntos del planeta. El fenómeno de la "bonjovimanía" ya era indiscutible.

LA NUEVA DÉCADA

Con los noventa, llegan algunos cambios. Vacaciones para el grupo y un intento solista de Jon con el cual no le fue nada mal: su tema "Blaze of Glory" llegó al número 1.
Es ése y no otro el momento en que muchos apuestan a la disolución de la banda. 1991 demuestra que se equivocan. El quinteto graba "Keep the faith" a finales del 92 que, a pesar de no alcanzar un puesto destacado en los rankings, funciona muy bien en ventas.
"Crossroads" es el nombre de la nueva placa del grupo que aparece en 1994 donde los hot-hits de Bon Jovi se encuentran recopilados para fanáticos y no fanáticos. Mientras esto sucede, Tico Torres se fotografía en las revistas con la modelo Eva Herzigova; Richie Sambora se casa con Heather Locklear, la estrella de la serie Melrose Place, y Alec John Such deja el grupo.
Tanto Jon Bon Jovi como sus camaradas, se niegan a admitir que haya terminado una primera etapa de la banda con la aparición del compilado: "Este disco -dice Jon- nos ha devuelto el público de hace diez años, ha mantenido el de siempre y nos ha dado nuevas esperanzas".
Después del último show en Buenos Aires, el mes pasado, a nosotros no nos cabe ninguna duda.

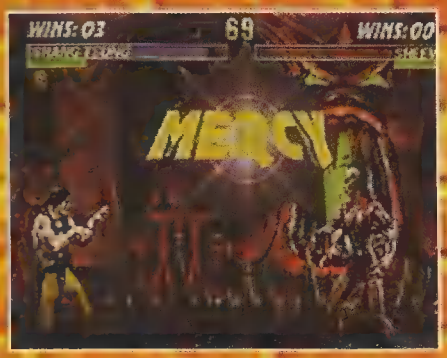
Material escaneado
por: JTKs
para
TOPKIDSCLUB

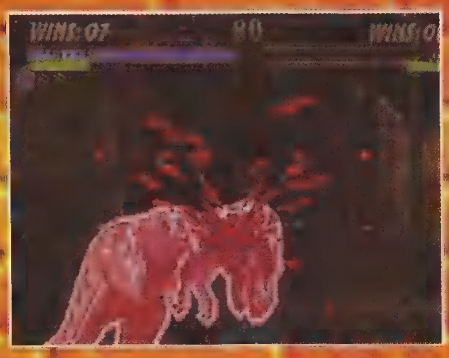
MORTAL KOMBAT 3

REGLAS IMPRESCINDIBLES

MK3

REGLAS IMPRESCINDIBLES:
Para hacer la friendship o la babality, no tenés que apretar el botón de defensa (block) durante todo el segundo round.
Mercy y animalities: el primero es un movimiento que le dará a tu oponente la oportunidad de resucitar con el 5 por ciento de energía luego de que lo elimines en el tercer round. Esta palabra significa "piedad" y para todos los jugadores se hace de la misma manera.
Para poder hacer la animality es fundamental hacer previamente el mercy. Luego vas a tener que volver a liquidar a tu contrincante y ejecutar la secuencia que le corresponde para hacer la animality.
MERCY: mantené oprimido el botón de correr (run) y hacé abajo, abajo, abajo, abajo y soltá el botón a una distancia de seis a doce pasos de tu oponente. (Lo tenés que hacer cuando se encuentran las palabras "finish him" o "finish her").





Especial Mortal Kombat III. Porque vos lo pediste, elegimos terminar este año con un especial de trucos del MK III. Preparate porque aquí te vamos a dar las fatalities, friendships, babalities y animalities más raras y exclusivas de todo el Kombate.

SINDEL

MK3

FATALITY I: correr, correr, defensa, defensa, correr más defensa. Distancia: pegado.

FATALITY 2: correr, correr, defensa, correr, defensa. Distancia: de uno a dos cuerpos y medio.

FRIENDSHIP: correr, correr, correr, correr, arriba más correr. Distancia: de dos a doce cuerpos.

ANIMALITY: adelante, adelante, arriba... golpe alto. Distancia: pegado.

PIT 3 TOWER SUBWAY: abajo, abajo, abajo... golpe bajo. Distancia: pegado.

BABALITY: correr, correr, correr, arriba y correr. Distancia: pegado.

CYRAX MK3

FATALITY 1: Mantené defensa y hacé abajo, abajo, arriba, abajo más golpe alto.

FATALITY 2: mantené defensa y hacé abajo, abajo, adelante, arriba y apretá el botón de correr. Distancia: pegado

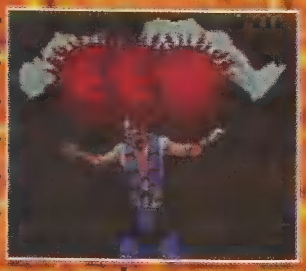
ANIMALITY: mantené defensa y hacé arriba, arriba, abajo, abajo. Distancia: pegado.

FRIENDSHIP: Correr, correr, correr, arriba, correr. Cualquier distancia.

PIT 3 TOWER SUBWAY: correr, defensa, correr, defensa. Distancia: pegado.

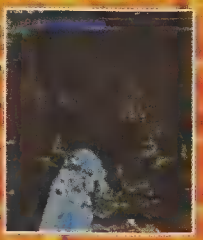
BABALITY: adelante, adelante, atrás y golpe alto. Distancia: cualquiera.

SUB ZERO MK3

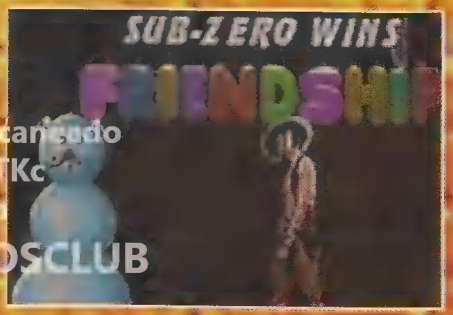


FATALITY 1: defensa, defensa, correr, defensa, correr. Distancia: pegado.

FATALITY 2: atrás, atrás, abajo, atrás, correr. Distancia: dos a tres cuerpos.



ANIMALITY: mantené defensa y, después, adelante, arriba, arriba. Distancia: pegado.



FRIENDSHIP: patada baja, correr, correr, arriba. Distancia: de dos a doce cuerpos.

PIT 3 TOWER SUBWAY: atrás, abajo, adelante, adelante y patada alta. Distancia: pegado.

BABALITY: abajo, atrás, atrás y patada alta. Distancia: cualquiera.

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

SONYA BLADE — MK3

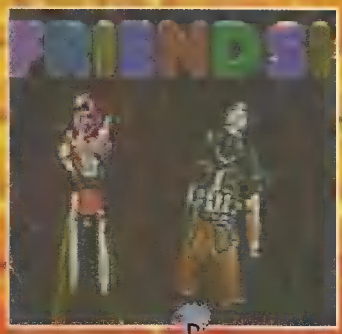
Material escaneado por: JTKo para TOPKIDSCLUB

FATALITY 1: atrás, adelante, abajo, correr.
Distancia: cualquiera.

FATALITY 2: mantené defensa y correr y hacé: arriba, arriba, atrás, abajo.
Distancia: de diez a doce cuerpos.

ANIMALITY: mantené golpe bajo y hacé atrás, adelante, abajo, adelante y soltá el botón.
Distancia: pegado.

FRIENDSHIP: atrás, adelante, atrás, abajo y el botón de correr.
Cualquier distancia.



PIT 3 TOWER SUBWAY: adelante, adelante, abajo más golpe alto.
Distancia: pegado.

BABALITY: abajo, abajo, abajo, adelante más patada baja.

SHEEVA — MK3

FATALITY 1: adelante, abajo, abajo, adelante más golpe bajo.
Distancia: pegado.

FATALITY 2: mantené patada alta y hacé: adelante, atrás, adelante, adelante y soltá el botón de patada alta.
Distancia: pegado.

ANIMALITY: correr, defensa, defensa, defensa, defensa, defensa.
Distancia: pegado.

FRIENDSHIP: adelante, adelante, abajo, adelante... más el botón de golpe alto.
Distancia: cualquiera.

PIT 3 TOWER SUBWAY: abajo, adelante, abajo, adelante más golpe bajo.

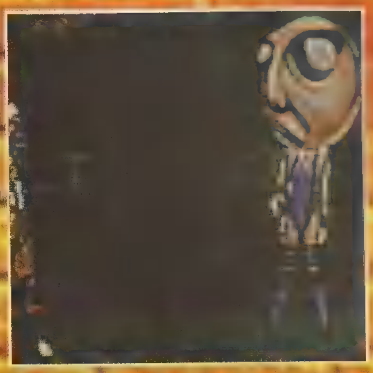
BABALITY: abajo, abajo, abajo, atrás más patada alta. Cualquier distancia.

KABAL MK3

Material escaneado por: TOPKIDSCLUB para

FATALITY 1: correr, defensa, defensa, defensa y patada alta.
Distancia: pegado.

FATALITY 2: abajo, abajo, atrás, adelante más el botón de defensa.
Distancia: de tres a cinco cuerpos.



ANIMALITY: mantené golpe alto y hacé adelante, adelante, abajo, adelante y soltá el botón.
Distancia: pegado

FRIENDSHIP: correr, patada baja, correr, correr, arriba.
Distancia: de dos a doce cuerpos.

PIT 3 TOWER SUBWAY: defensa, defensa y patada alta.
Distancia: pegado.

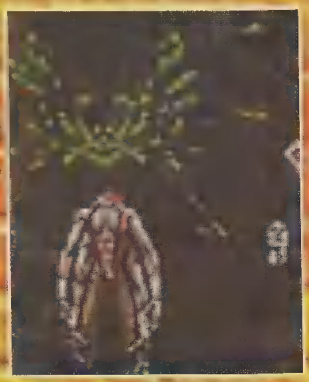
BABALITY: correr, correr, correr... patada baja.

SEKTOR MK3

FATALITY 1: golpe abajo, correr, correr, defensa. Distancia: de un cuerpo y medio a tres.

FATALITY 2: adelante, adelante, adelante, atrás más el botón de defensa.

ANIMALITY: mantené defensa y hacé adelante, adelante, adelante, abajo y arriba. Distancia: pegado.



FRIENDSHIP: correr, correr, correr, abajo más correr. Distancia: de cuatro a doce cuerpos.

PIT 3 TOWER SUBWAY: correr, correr, correr y abajo.
Distancia: pegado.

CONTINUARÁ EL AÑO QUE VIENE...

AQUÍ ESTÁN, ESTOS SON LOS GANADORES DE NUESTRO CLUB. LO SABEMOS: ESTAS LETRAS TE ABURREN SOBREMANERA ASÍ QUE, LA CORTAMOS ACÁ Y FIJATE YA SI TUVISTE SUERTE Y SALISTE SORTEADO.

SORTEO SOCIOS

Fecha	Nº Socio	Nombre	Premio
28-9	4924	Federico Tomás Muso (Avellaneda)	Remera
29-9	2282	Nicolás Ghiselli (Santa Fe)	Cartucho
29-9	0010	José M. Greco (Capital)	Remera
2-10	4907	Matías Soto (Villa Insuperable)	Remera
3-10	7676	Rubén Di Dovato (Berazategui)	Remera
4-10	4262	Gustavo Apablaza (Neuquén)	Remera
10-10	4424	Matías Rybczñski (Villa Dominico)	Remera
11-10	5659	Sergio Ocampo (Moreno)	Remera
12-10	1625	Rodrigo Leiva (Merlo)	Remera
13-10	0938	Carlos Lumiento (José C.Paz)	Remera
16-10	1428	Gervasio Sacia (Soledad-Sta.Fe)	Remera
16-10	3707	Maximiliano Pellegrini (Burzaco)	Remera
17-10	5632	Javier Bado (Capital)	Remera
18-10		NO SE EMITIÓ PROGRAMA	
19-10	0419	Juan F. Pretti (Sta.Fe-Capital)	Remera
20-10	0426	Mauro Santillán (General Rodríguez)	Remera
23-10	6041	Diego Colauti (Capital)	Cartucho
23-10	4529	Mario Saucedo (Cdro. Rivadavia)	Remera
24-10	3519	Francisco Pérez (Tortuguitas)	Remera
25-10	3127	Nicolás Aguirre (Capital)	Remera

CARTUCHOS SNES SORTEO 10-10

Nombre
Damián Cabral (Moreno)
Diego Martín Bongiolatti (Don Bosco)
Nicolás Kempa (Córdoba-Capital)
Carlos Casas (San Miguel)
Ornella Di Tomaso (Capital)

SUSCRIPCION REVISTA

Fecha	Nombre
22-9	Tomás (503-9632 Cap.)
4-10	Martín Lucero (821-4903)
11-10	Alfredo Vilaja (739-5289 San Martín)
25-10	Hernán Ibañez (442-7021)

GAME BOY

Fecha	Nombre
28-9	Martín Nicolás Fleitas (Temperley)
12-10	Ariel Ceara (La Plata)
19-10	Carlos Vapura

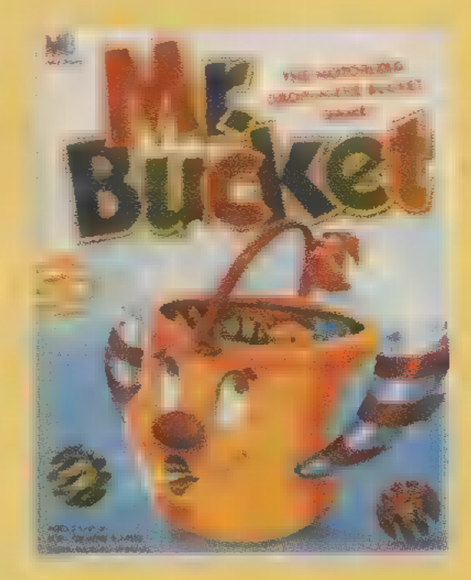
SORTEO TELEFONICO

Fecha	Nombre	Premio
3-10	Nicolás Martínez (Capital)	Cartucho
13-10	Lucas Gabriel Torres	Cartucho
13-10	Nestor Alonso	SNES
20-10	Sergio Mansi	Cartucho

Material escaneado
por: JTKC
para
/TOPKIDSCLUB

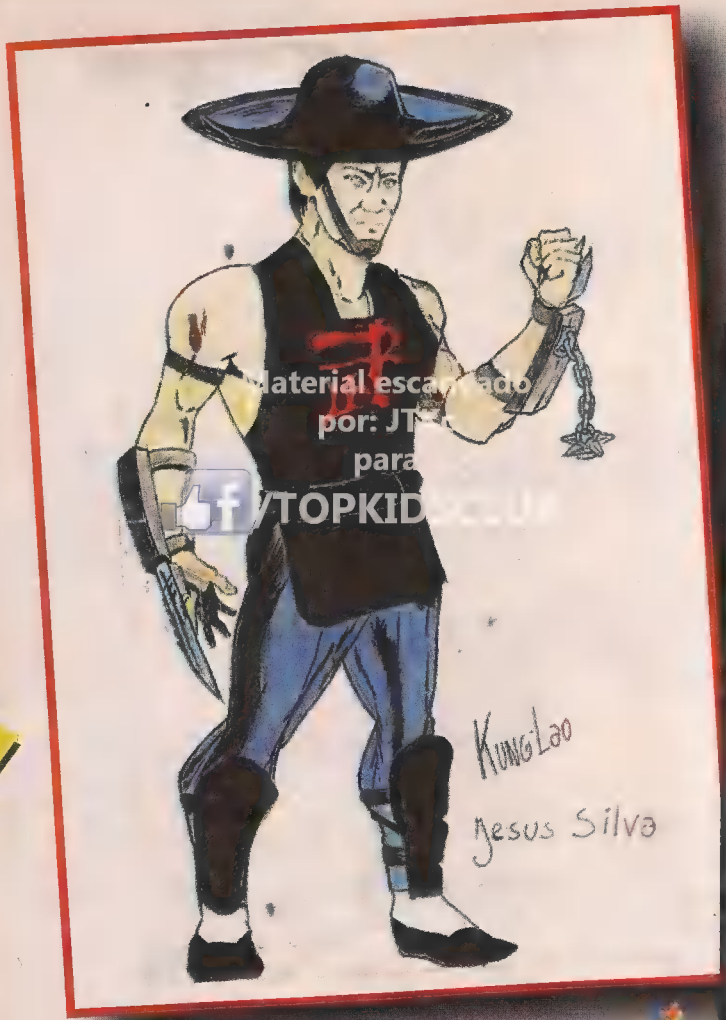
MILTON BRADLEY

Los mejores juegos de mesa, para la alegría de todos los chicos y algunos grandes...



...lógicamente de Jocsa

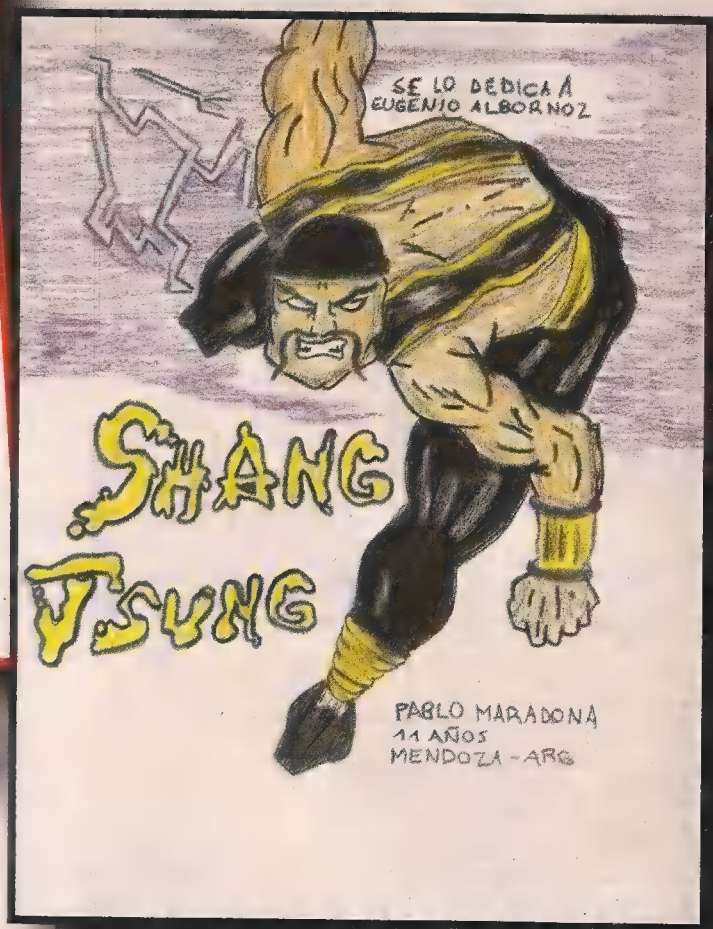
Bajo licencia exclusiva de Milton Bradley cía. a Division of Hasbro inc.



Material escaneado
por: JT
para
/TOPKIDS.UY

Jesús Silva
San Ignacio 2392

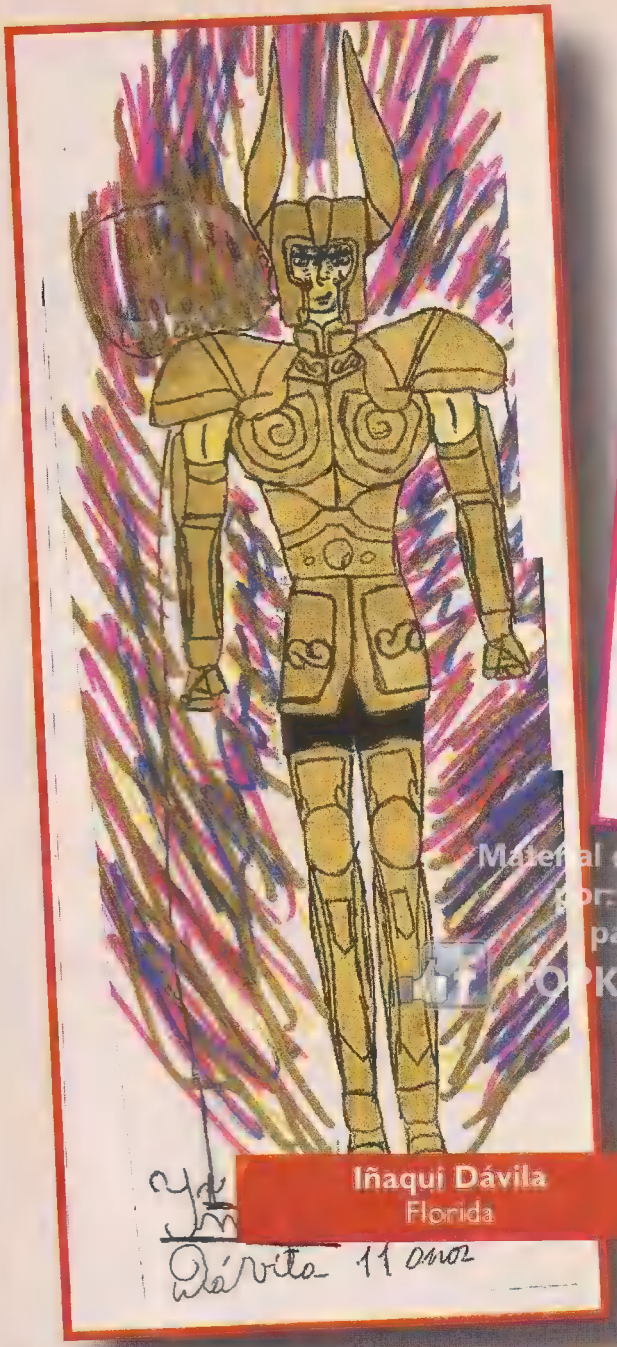
Pablo Maradona
Mendoza



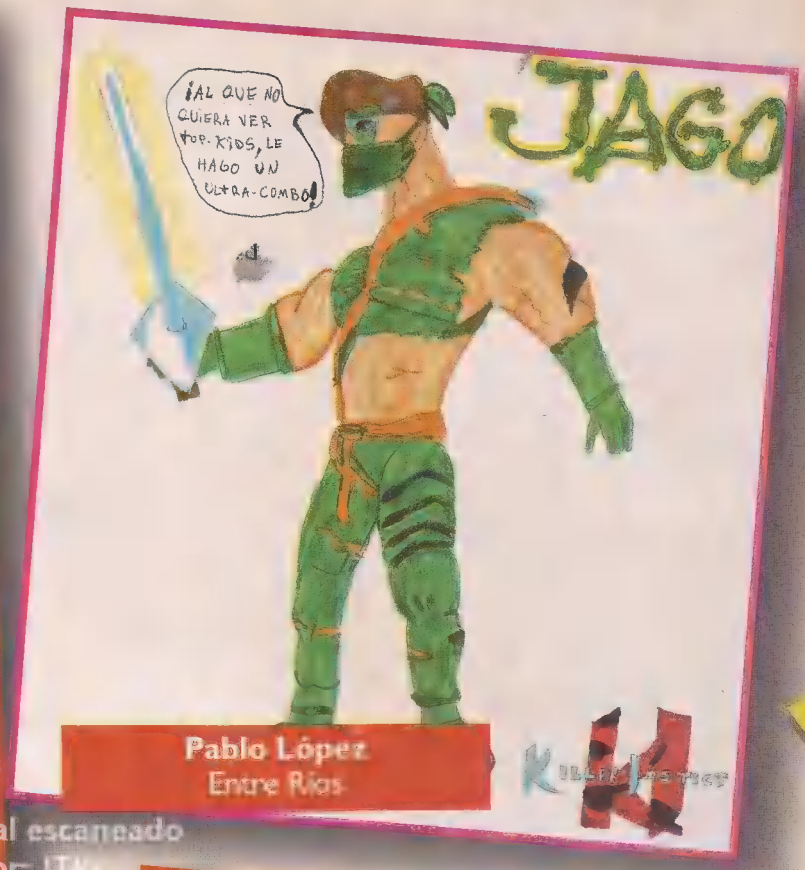
LOS ARTISTAS

Nuestros dibujantes se están poniendo nerviosos. Sucede que ellos también miran las obras de arte que envían nuestros lectores y, francamente, tienen muchísimo miedo de que seamos capaces de reemplazarlos por algunos de ellos. Claro, si ustedes observan atentamente estas mismas páginas, se van a dar cuenta de que tienen motivos para estar intranquilos. Y si no, miren ustedes mismos y contesten si no les pasaría lo mismo estando en su lugar.

Víctor Cejas
Magdalena-Bs. As.

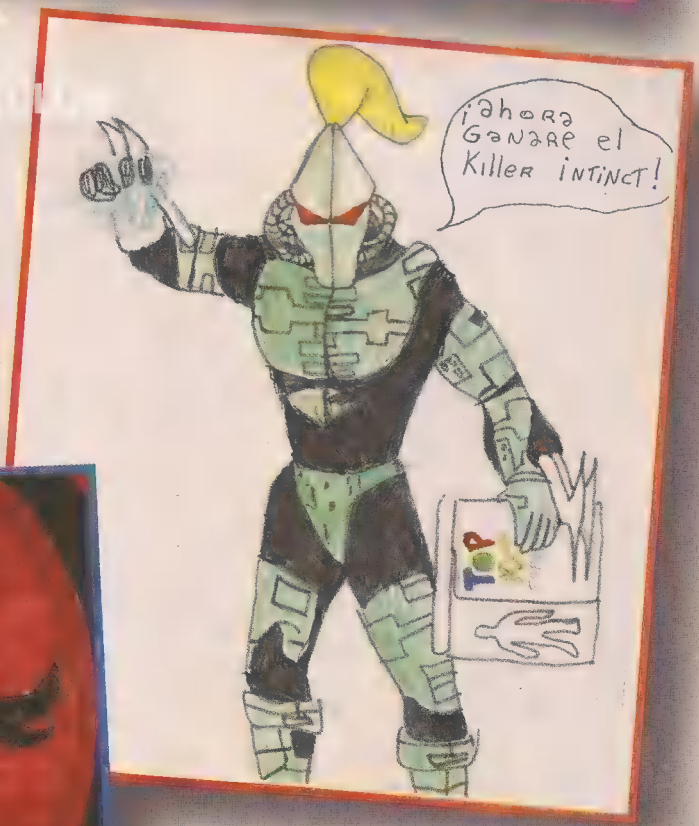


Iñaqui Dávila
Florida



Pablo López
Entre Ríos

Material escaneado por JTA para TOPKIDS



Martín Pelozo
Capital Federal

Matías Espinosa
San Justo

SECRET OF EVERMORE

Material escaneado por JTKc para #TOPKIDSCLUB

COMPRENDIENDO LOS VIDEO GAMES

Más allá de la imaginación, el mundo de Evermore

Evermore era un mundo virtual creado por la maravillosa imaginación de un científico y su amigo. Lo que habían olvidado - sobre todo el científico- era que la imaginación no se puede controlar del todo, que el subconsciente no se domina totalmente. Muchas veces, sin darnos cuenta, la imaginación toma malos caminos. Esto pasó con Evermore, el mundo de sueños creado por estas dos personas que se convirtió en una verdadera pesadilla de la que nunca pudieron salir. Y si no fuera por la curiosidad de un chico y su perro que entraron a Evermore por accidente, no hubiera habido salvación alguna. Secret of Evermore es un juego RPG (Role Playing Game) o sea que vos mismo debés cumplir el rol de personaje y decidir en lo que querés hacer.

Este mundo virtual salió de las mentes de Doug Smith (vice presidente del descubrimiento), Alan Weiss (productor) y todo el equipo de Evermore que soñaba también con crear este nuevo mundo imaginario. El trabajo sobre esta visión comenzó un año atrás. En ese momento sólo estaba hecho el "story board" del juego. ¿Qué es un story board? Es el dibujo de todas las ideas y acontecimientos, siguiendo un orden en una pizarra que refleja cómo será el juego. Este método se utiliza también para hacer películas o dibujos animados. Las primeras ideas las lanzó Alan Weiss, y a partir de ellas todos aportaron su granito de arena. De lo primero que se habló fue de la forma y el tamaño del juego. Ellos querían una gran capacidad para crear los vastos territorios que tenían en mente seguidos de grandes aventuras, enemigos y acción. Así llegó a ser un juego para una sola persona y con 24 mega·bites de memoria.

La productora de este game es Square Soft, una excelente empresa destacada en la creación de juegos de RPG, como por ejemplo la serie Final Fantasy o el Secret of Mana, entre otros.

Los comienzos del proceso.

Una vez tomadas las primeras decisiones, el equipo se puso manos a la obra. El proceso de convertir esos simples dibujos en complicados gráficos por computadora había comenzado, con Daniel Dociu a la cabeza, quien se encargó primero de producir dibujos con lápiz y papel de personajes, escenarios y cinemas. Luego se les dio color.

El siguiente paso era el de convertir los dibujos conceptuales de Daniel en objetos que se pudieran utilizar en el juego. Tres animadores, cuatro artistas de escenarios y un artista creador de gráficos en 3D, recrearon las imágenes en computadoras. Los animadores produjeron para cada uno de los 80 personajes animados que integran el juego, 12 movimientos entre los cuales están el de hablar, caminar y pelear.

Al igual que los personajes, los escenarios y los mapas también fueron dibujados a mano y pasados a computadora. Los gráficos son excelentes, pero los artistas siempre tienen ciertas limitaciones. A pesar de que el cartucho cuenta con 24 megas, muchas veces las cosas no se pueden hacer como se quieren. Se hace todo lo posible para ahorrar memoria como por ejemplo repetir objetos en distintas partes del jue-

Material escaneado por: JTKe para /TOPKIDSCLUB

go, o realizarlos simétricamente. En este game, los artistas pudieron hacer casi todo lo que querían, hasta llegaron a un increíble número de 4 mundos separados en 40 áreas cada uno de ellos que, a su vez, ocupan 30 pantallas cada una de ellas.

Detalles y retoques.

Aparte de los gráficos comunes del juego -a propósito, excelentemente logrados-, se hicieron otro tipo de gráficos. Se trata de los creados en estaciones de trabajo de Silicon Graphics. El encargado fue Brad Clarkson, quien se basó en los dibujos conceptuales de Daniel, pasándolos a tres dimensiones y colocándoles texturas, luces y sombras. Estos gráficos hechos con 16.7 millones de colores fueron bajados a gráficos con 256 colores, que son los que el SNES soporta en pantalla, mediante un proceso llamado "Debabelize". Con esta técnica se hicieron desde objetos de 16 por 16 puntos como las antorchas que hay en las cuevas, hasta enormes enemigos y jefes finales, como Trojan Dog o Lava Machine.

¿Y de la música qué?

Jeremy Soule es el encargado de componer y producir la música y los efectos de sonido de Secret of Evermore. Cuenta con herramientas especializadas que le permiten aprovechar más el potencial del SNES para hacer un muy buen trabajo. Una de las herramientas le posibilita escuchar cada sonido que incorpora como uno producido por el SNES. Jeremy dijo que se estaba volviendo un fanático de este sistema. También afirmó que con el SNES se pueden hacer cosas que con un sintetizador de $2.500 no se pueden ni siquiera soñar. En el Secret of Evermore encontrarás música impresionante que concuerda perfectamente con las escenas y contribuye a su ambientación creando, a su vez, distintas atmósferas: acción, calma, paciencia. También hay efectos como ruidos de jungla, de agua, entre muchos otros.

Lo dicho: Secret of evermore es un mundo de secretos. Nosotros, sólo te revelamos algunos. El resto, los tendrás que descubrir vos.

CORREO DE LOS CHICOS BlaBlaBla

Como [illegible] abrir esta [illegible] de disculpas. Por [illegible] bueno, porque [illegible] mas ponernos al día con esto del correo. Es que somos muchas las cartas y poco el espacio... Bah, lo de siempre... ya deben estar cansados de leerlo. De todas formas, [illegible] obliga a pedir disculpas por un lado y, por el otro, a pedirles que igual no dejen de escribirnos. Esta revista es de ustedes y si no nos escriben, nos sentiríamos verdaderamente PERDIDOS. Pero... ¡qué tontos somos! Nos olvidamos de dejarles la dirección: Felipe Vallese 1553 (1406) Capital. Y gracias por los mensajes y las cosas lindas que todos nos dicen en sus cartas.

Mónica: no somos machistas

Hemos recibido la carta de Mónica Paese (15) de Ramos Mejía. Agradecemos tus felicitaciones por programa y revista y, en cuanto a tu voto por los Gun's para nuestro ranking musical, te decimos que ya está registrado... aunque no podemos asegurarte que figuren en la lista ya que, como vos bien sabés, son los votos de todos nuestros lectores los que conforman el ranking.

La carta de Mónica continúa así: "mandé mi cupón para hacerme socia... ¿aceptan mujeres? Si no, son unos machistas".... Querida Mónica: tu cupón ya está siendo procesado por nuestras bati computadoras... ¿Cómo se te ocurre que seríamos capaces de rechazar a una bella niña como tú en nuestro club?. Eso no sería machista... sería bastante tonto.

Lector propone nueva sección: Top Jovatos

La carta de Juan Bianchi (25) no nos tomó por sorpresa: son muchos y muchas los "jovatos" que se copan con nuestra revista. Y nos parece genial.

Juan, además de proponer una nueva sección para nuestras páginas -la ya mencionada Top Jovatos- nos pregunta cómo puede hacer para conseguir los números atrasados de Top Kids. Como siempre decimos, el primer paso es pedírsela a nuestro kiosquero de cabecera. Si él no es capaz de conseguirla, el segundo paso es llamar a la distribuidora que corresponde a tu domicilio -tienen que fijarse en la página 3- y, una vez agotada esta instancia, ya no hay mucho más por hacer. En cuanto a todo lo demás que decís en tu carta, te agradecemos mucho los halagos y por supuesto te decimos, Juan, que nos sentimos muy orgullosos de contarte entre nuestros lectores.

¡Ah!! ¡Casi nos olvidábamos! ¡Las fotos de tu rincón de juegos están buenísimas!.

Para Leo, de Berazategui, se va la segunda.

Sucede que ésta es su segunda carta y, en consecuencia, ésta es la segunda vez que aparece en nuestras páginas (a propósito, uno de tus mensajes aparece en la pared de este número de Top Kids).

Como muchos otros de nuestros lectores, Leo Battiato propone que rebajemos el precio de la revista y que, además, le agreguemos algunas páginas. Querido Leo: la sugerencia nos parece genial pero, si agregamos páginas a la revista, la frialdad de las matemáticas nos indica que deberíamos subir el precio y, según creemos, no es eso lo

Material escaneado por JTKc para TOPKIDSCLUB

CORREO POSTAL TOP KIDS · 12/8 · 95 ARGENTINA

que vos ni otros lectores desean, ¿verdad?
Sobre las credenciales, en breve -y juramos que no es verso- tendrán alguna novedad y en cuanto a tus súplicas para que publiquemos tu carta, bueno... no hay que exagerar: con escribir y tener paciencia, basta y sobra.

Juan Pablo nos escribe desde Mar del Plata. Y nos da muchísima envidia.

Claro...¿cómo no nos va a dar envidia si Juan Pablo Chimento nos escribe desde una de las ciudades más lindas de la Argentina? ¿Cómo no nos va a dar envidia... ahora que empieza el calorcito y él tiene la playa ahí nomás, casi enfrente de la casa?
Más allá de nuestros celos -de onda, claro- agradecemos tu carta, tus felicitaciones por el programa y por la revista y nos pone re contentos que te gusten nuestras páginas de música, las noticias Top Secret y todo lo otro que mencionás en tu misiva.¿La credencial?. En breve habrá grandes novedades.

Y el sur también existe

Sí. Tal cual lo dijeron Mario Benedetti y Joan Manuel Serrat. Y si no, no tienen más que leer la carta que nos escribieron Bruno y su mamá desde Ushuaia, "la ciudad más austral del mundo", como dicen, textual, estos dos lectores copados de la capital de Tierra del Fuego.
Nos alegra muchísimo saber que, cuando nieva y hace mucho frío, ustedes se acompañen mirando el programa, leyendo la revista y jugando con los muñecos. Gracias por ser nuestros fieles lectores y, por favor, vuelvan a escribirnos.

Sebastián y las dudas del interior.

Sebastián Prevotel (13), desde Córdoba, nos envía una prolija y extensa carta para diferentes secciones de la revista (lo que no aparece respondido en esta sección, aparecerá en las otras a la mayor brevedad).
En su misiva, Sebastián plantea una serie de preguntas que se repiten en otras cartas de nuestros lectores del interior. Nuestro amigo cordobés desea saber qué sucede en caso de que gane alguno de los sorteos. "¿Ustedes me lo mandan? ¿O yo tengo que ir a buscarlos? Si es por los gastos de envío, a mí y a otros chicos del interior no me importaría pagarlos". Tranquilo, Sebastián.
En caso de que ganes alguno de los sorteos, nosotros nos hacemos cargo del envío y, por supuesto, también de los gastos.
En cuanto a que tu carta nos iba a hacer dormir del aburrimiento. No... Ni ahí: nos gusta mucho que nos escriban y, lejos de hacernos dormir, las cartas nos hacen esforzarnos más para que la revista esté cada día mejor.

Material escaneado por TKC para /TOPKIDSCLUB

CORREO POSTAL TOP KIDS · 12/8 · 95 ARGENTINA

CAMBIO DE MANO

ME LLAMO ALEJANDRO ALBERTO Y LES CUENTO QUE TENGO UN SNES CON LOS SIGUIENTES JUEGOS: DOUBLE DRAGON 2, BART VSW. THE WORLD, MARIO I, DUCK HUNT, LAS TORTUGAS NINJAS 2 Y MEGA MAN 3. TAMBIÉN TENGO LA PISTOLA Y EL POWER GLOVE. CAMBIO TODO ESTO POR ALGO QUE ME INTERESE (NO TIENE POR QUÉ SER UN VIDEO JUEGO... O SÍ, DEPENDE). ESCUCHO OFERTAS EN EL 25-5696 (ROSARIO) O PUEDEN ESCRIBIRME A SANTA FE 1123 P. 2 "L", ROSARIO.

QUISIERA CAMBIAR UN FAMILY GAME CON LOS SIGUIENTES JUEGOS: STREET FIGHTER III, F-1 B.T.W., DIG DUG, GALAGA, PAL MAN, POPEYE, KUNG FU, TENNIS, PIN BALL, ROAD FIGHTER, BOMBER MAN, BATTLE CITY, ETCÉTERA, POR UNA SUPER SCOPE O GENESIS (PREFIERO LA SEGUNDA). LOS INTERESADOS PUEDEN COMUNICARSE AL 782-6867 Y PREGUNTAR POR GONZALO BLASCO.

BIENVENIDOS UNA VEZ MAS A LA SECCION QUE LO SABE TODO SOBRE LAS ULTIMAS NOTICIAS DE LOS VIDEOJUEGOS.

ZONA NINTENDO

La verdad sobre el secreto mejor guardado de la industria del videojuego, fue revelado en el Shoshinkai, en Japón, del 24 al 26 de noviembre. Ahí hubieron 100 Ultras para probar, con alrededor de 10 títulos. Según un pajarito de Nintendo, Killer Instinct II, Heat Shade`s Final Assault, Zelda, Top Gun, Star Wars Shadows of the Empire, Robotech, Tupok: dinosaur hunter, Cruis n´ USA, Final Fantasy VII, Monster Dunk, uno nuevo de carreras con el tentativo nombre de Real Time Renegade y, lo que ya es oficial, ¡Ultra Mario! (durante 4 años no lo tuvimos y ahora está por partida múltiple: el Yoshi´s Island, Mario RPG y este último que acabamos de mencionar).

LAS 7 PREGUNTAS DEL ULTRA

1.- ¿Qué debés esperar del Ultra?
Nuestras expectativas eran altísimas e igualmente no lo pudimos creer al ver el avance del Final Fantasy VII. Hacenos caso, apuntá al cielo.

2.- El sonido para el Ultra, ¿es igual o mejor que el de un CD?
Tiene la misma calidad, aunque a veces parece ser mucho mejor.

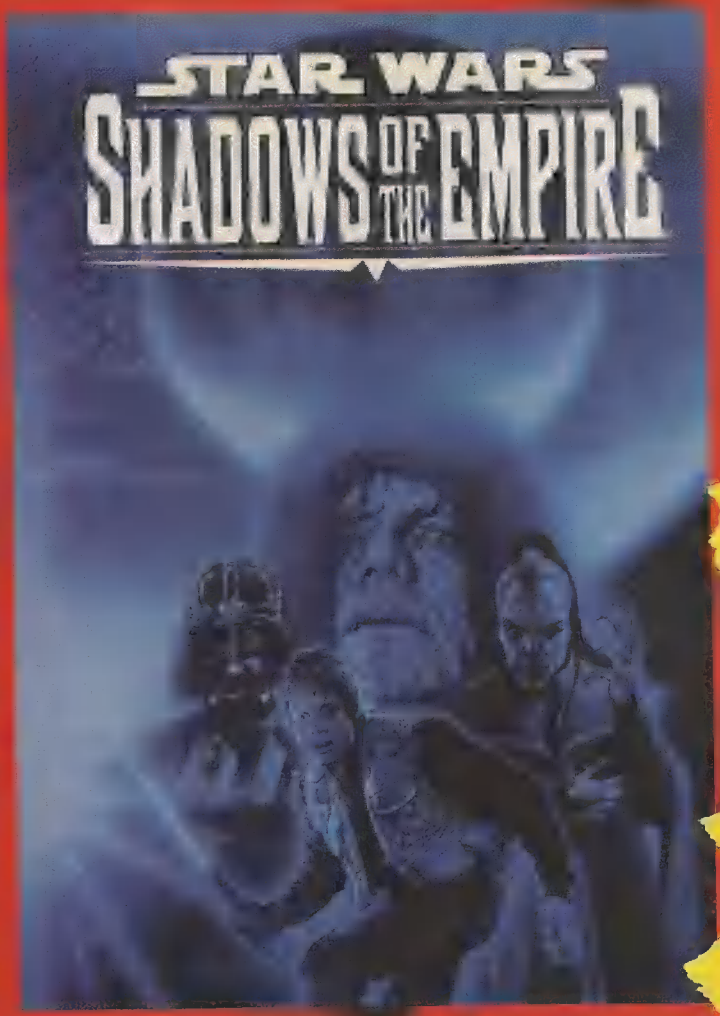
3.- ¿Van a ser compatibles el Ultra Famicom y el Ultra 64?
Al parecer, Nintendo va a utilizar el viejo truco de cambiar el tamaño de los cartuchos para que no entren.

4.- ¿Va a haber mucha diferencia de precio entre los cartuchos de 64 megas, 126 megas y 256 megas?
Las diferencias van a ser similares a las de los de SNES: así, los de 64 megas, costarían igual que los de 16 y sigue la escala. El juego con mayor cantidad de megas anunciado es el Final Fantasy 7, de 128 megas, que costaría como uno de 32 de 16 bits.

5.- ¿Qué es la compresión de memoria de Rare 30:1?
Básicamente, esto significa que un juego de 30 megas ocuparía sólo 1 en un cartucho sin pérdida de calidad. Rare asegura que lo logró en el Killer 2.

6.- ¿Todos los juegos utilizan el Reality Inmersion Chip?
Sipi. Resulta que este pequeño milagrito de la electrónica es el procesador de gráficos y, como la mayoría de los juegos de hoy en día tienden a tener gráficos y música, la respuesta es sí.

7.- Las fotos mostradas de Robotech, ¿son el juego en sí o sólo una introducción?
Esas fotos eran de un demo de la editora para darnos una idea de lo que sería el juego. Pero, por otro lado, tenés que saber que estaban hechas con un hardware 60 por ciento terminado. Por esta razón, se supone que serán mucho mejor que lo mostrado.



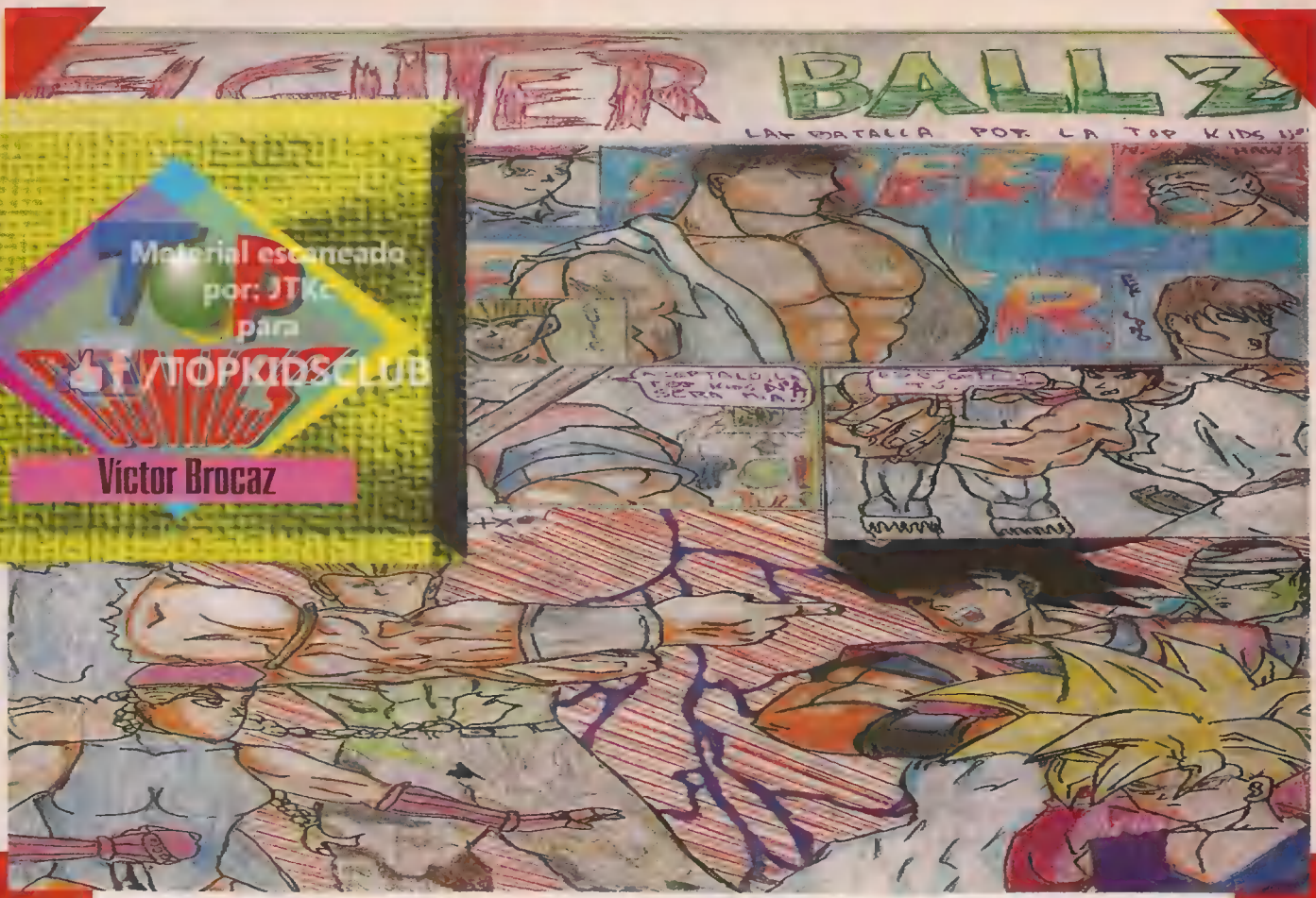
Material escaneado
por JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

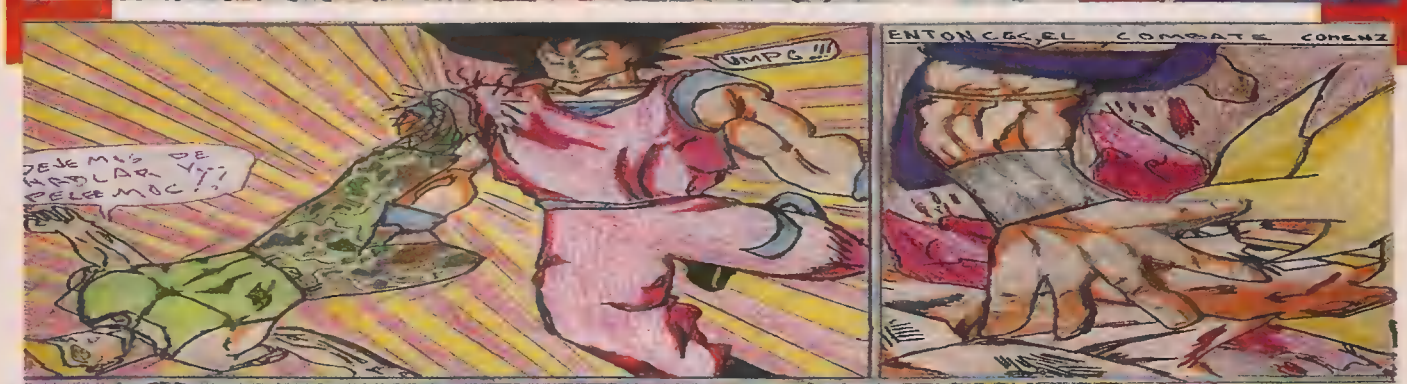
ZONA SEGA

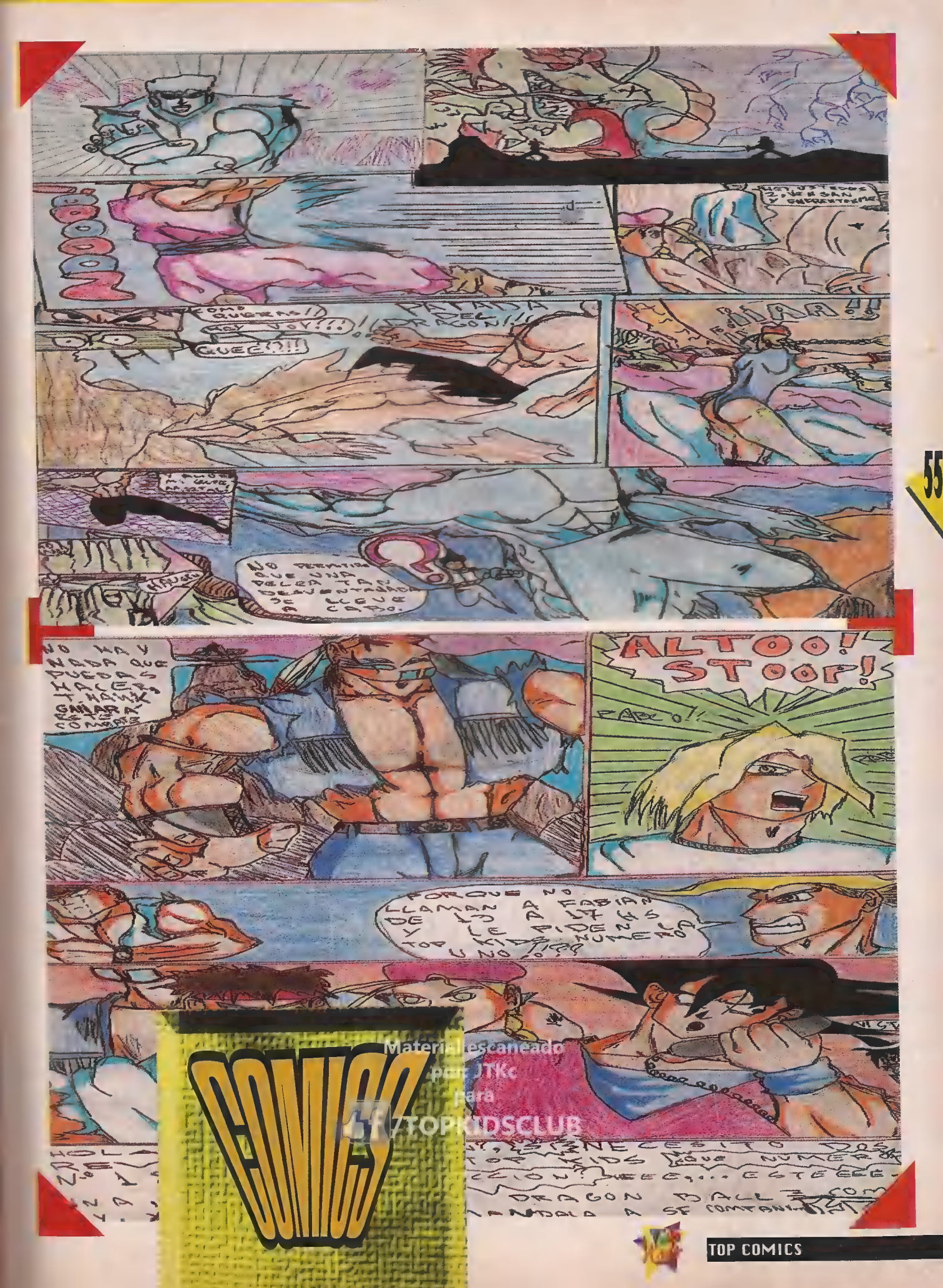
El rumor que viene de Sega es que actualmente se encuentran produciendo un adaptador que le sumaría potencia al Saturn para competir con el Ultra y M2 (3 DO). Otra sorpresa es el Clock Work Knight 2, que se ve bastante lindo y que, según Sega, no se termina en media hora.

Material escaneado
por: JTKc
para
TOPKIDSCLUB

Víctor Brocaz







Materialescaneado por JTKc para TOPKIDSCLUB

Erase una vez

Material escaneado
por: JTKc
para
TOPKIDSCLUB

¿Y? ¿Cómo te fue con las sugerencias que te estuvimos haciendo últimamente? ¿Cómo que cuáles sugerencias? Por ejemplo, la de sentarte en el sillón más cómodo y mullido de tu casa y vivir las más increíbles aventuras. ¿Ya te acordás? Claro... te estamos hablando de la magia de leer.

Mundos increíbles

Para aquellos que todavía no han vivido tan mística experiencia, les contamos que durante los últimos números de Top Kids, les estuvimos recomendando algunos buenos libros como para tomarle el gustito a este asunto de la lectura. Y, como no queremos pecar de densos, les estuvimos recomendando distintas cosas: biografías de músicos como Elvis o Tanguito -¡sí!, el libro que inspiró Tango Feroz-, historietas como las de Mafalda y clásicos, como el Tarzán original.

En esta oportunidad, llegó a nuestras manos Uña de dragón, un par de historias de Graciela Montes que hacen volar tu imaginación. ¿Por qué? Bueno, porque habla de los dragones enamorados, de cómo rompen el cascarón y, por supuesto, también habla de las uñas de dragón que la autora -quizás a vos también te pasó- encontró un día en el Parque Lezama cuando iba a visitar a su hermana.

¿Por qué no un libro en el arbolito?

Eso. ¿Por qué no?. A veces, no nos damos cuenta de que tenemos todo lo que necesitamos y no sabemos qué pedirle a nuestros viejos cuando llega la navidad. Y... ¿por qué no un libro? Pensalo... quizás lo disfrutes más de lo que te imaginás.

PARTE IV

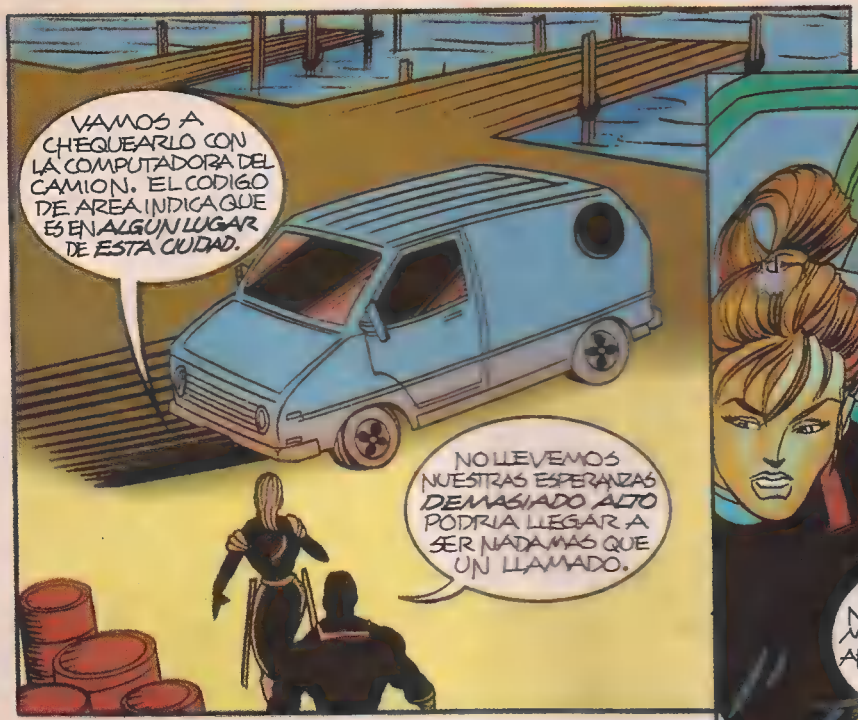
Material escaneado
por JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

MORTAL KOMBAT U.S. SPECIAL FORCE © 1995 1992 MORTAL KOMBAT ® ES UNA MARCA DE MIDWAY MANUFACTURING COMPANY PUBLICADO BAJO LICENCIA DE MALIBU COMICS

Material escaneado por JTKz para TOPKIDSCLUB

Material escaneado por JIKE para TOPKIDSCLUB

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB



Material escaneado por JTK para TOPKIDSCLUB

CONTINUARA...

Material escaneado
por: Dkc
para
TOPKIDSCLUB

Nintendo®

WORLD TOUR

LLEGÓ EL NINTENDO TRUCK

TU CAMIÓN INTERACTIVO CON EL KILLER INSTINCT, EL DONKEY KONG COUNTRY 2, EL YOSHI´S ISLAND Y EL MORTAL KOMBAT III YA ESTÁ RECORRIENDO BUENOS AIRES, ESPERANDO QUE VOS TE SUMES A LA FIESTA.

SUBITE YA AL NINTENDO WORLD TOUR Y DESPUÉS BAJATE... SI PODÉS.

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

DEJA VU

Felicidades y chin-chin

Debido a que estamos en diciembre, mes de festejos y celebraciones, no haré ningún reclamo al director de esta publicación. No malgastaré estas líneas en decirle que mi sección es la más leída de la revista, que merecería ocupar la doble página central y que la gran cantidad de cartas que reciben en la redacción obedece pura y exclusivamente a mi presencia en esta publicación.

Por eso digo que, esta vez, no haré ningún reclamo. ¿Para qué repetir lo que todos saben?

Me dedicaré, en cambio, a desearle a todos mis admiradores la más feliz de las navidades y el mejor de los años nuevos. Aprovecharé mi columna para desearles a todos unas vacaciones re masas y, por último, también hacer extensivo este saludo a todos aquellos que son mis compañeros de Top Kids -incluido el señor director- muy a pesar de todo.

Bueno... lo dicho: Felicidades, buenas ondas y brindemos con champán (o cola). Chin chin.

por el Prof.

Mauricio Aarón Maquiavello

FUTUROMETRO

ARIES:

¡Diciembre se viene con todo!!! Papá Noel, además de todo, es clarividente: como por arte de magia sabrá cuáles son sus más ocultos deseos en materia de regalos y los depositará en el arbolito de navidad, a la hora señalada.

Excelente mes para los taurinos que, al toque, se marcharán de vacaciones a algún lugar paradisíaco. Será justo en ese momento cuando conocerán a la mujer de sus sueños. ¿Qué más pueden pedir?

Quizás diciembre no sea "el" mes para los geminianos. No hay problema, ya que a pesar de que diciembre tiene altibajos, durante enero todo marchará recontramasa. Por lo tanto, sólo tienen que esperar.

Un fin de año con todo es lo que les aguarda a los cancerianos. Muchísimas fiestas, salidas y, por supuesto, el mejor humor. En otras palabras, diciembre puede resumirse para ustedes de la siguiente manera: joda, joda y joda.

LEO:

No faltarán quienes les reprochen algo. Es que, a decir verdad, queridos leoninos, durante este mes no sólo se debe recibir regalos, sino también hacerlos. ¿Qué tal si rompen el chanchito para estas Navidades?

¡Buenísimo! Deciden las vacaciones, reciben regalos inesperados y, los que ustedes han comprado con sus ahorros, serán super valorados por aquellos a los que intentan agasajar. ¡Felicitaciones!!!

Más allá de las fiestas, diciembre será para ustedes un mes de romance. ¡Sí! Aquellos que estén a punto de convertirse en los nuevos protagonistas de Perla Negra tendrán, durante este mes, el final feliz de la novela: ella les dará bola y todos estarán felices y comerán perdices.

Después de un año movido, diciembre será un mes de descanso. Ya dejaron atrás las preocupaciones del cole -¡menos mal!-, y ahora pueden dedicarse a disfrutar. Las salidas con amigos será la actividad que desplegarán con mayor asiduidad.

Siguen de fiesta. Es que muchos sagitarianos, durante diciembre, festejan su cumpleaños. Además, los regalos de navidad vienen re bien... mucho mejor de lo que todos esperaban.

CAPRICORNIO:

Diciembre augura reconciliaciones. ¿Cómo? Sí, aunque todo parecía perdido entre esa chica que te vuelve loco y vos, durante este mes se producirá el milagro y el romance volverá a florecer. ¡Felicitaciones!

ACUARIO:

No está bien eso de salir con varias chicas al mismo tiempo. No sólo porque es muy peligroso -ustedes saben que las mujeres tienen respuestas sorprendentes- sino, también, porque resulta muy caro. A ver si se deciden, che....

Los festejos de navidad los dejarán exhaustos. Lo mejor será que se dejen de tanto brindis y comiencen a pensar en sus más que merecidas vacaciones. Probablemente -aunque ustedes hubieran querido que fueran antes- las vacaciones recién lleguen en febrero.

Más o menos al mismo tiempo en que fue lanzada la tercera versión del MK III, se estrenó mundialmente la versión cinematográfica del Kombate. Efectos, lucha y una historia escalofriante prometen un éxito para cuando se al cine que vimos Mortal Kombat-La Película en estreno en Buenos Aires. Van unos tiempos rancios!!!

MORTAL KOMBAT

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

La Película

La oscuridad y desesperación del reino del Outworld, amenazan con trasladarse a la Tierra. Las tropas del mal, comandadas por el cada vez más temible Shang Tsung, se encuentran a punto de dominar la Tierra y, si esto sucede, las tinieblas se instalarán por siempre en nuestro planeta.

De esta manera, comenzamos a ambientarnos en lo que, seguramente, será el primer éxito cinematográfico de la temporada ´96: Mortal Kombat, por supuesto.

En esta aventura del celuloide -que recrea de manera fidedigna la atmósfera del game-, serán Johnny Cage, Sonya Blade y Liu Kang, los mortales encargados de impedir que los portales de la tierra cedan a las pretensiones del amo del Más Allá.

LOS VILLANOS CONTRAATACAN

En el Outworld, no sólo es Shang Tsung quien pone en juego sus poderosos hechizos para frenar a nuestros héroes. Los cuatro brazos de Goro -ganador del kombate durante las últimas 9 generaciones- también luchan del lado del mal.

Pero, a pesar del poderío de las fuerzas del mundo exterior, Johnny Cage & Co cuentan con un arma secreta. Se trata de Kitana. La bella princesa, también quiera entrar en el kombate y jugar sus propias cartas. ¿Será ella una aliada ocasional de los defensores del planeta?

CON TODO EL ESPECTÁCULO

Obvio... no vamos a revelar ahora cómo termina esta magnífica aventura. Sólo vamos a decir que, la película, viene con algunas garantías, a saber:

- Los efectos especiales fueron realizados por un master en la materia. Su nombre es Alison Savitch y, como para que conozcas un poquito de su curriculum sólo te vamos a decir que fue el encargado de crear los efectos de películas tales como Terminator II, Drácula y La Sombra.
- El productor, Larry Kasanoff, es el mismo de Mentiras Verdaderas y Terminator II.¿Qué más se puede agregar?
- La animación de Goro fue reponsabilidad de otros dos grandes, Tom Woodruff y Alec Gillis quienes, en su momento, realizaron el mismo trabajo en filmes como Alien y Goro.

Y, por último, tenemos los actores:

- Christopher Lam-

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

bert -el mismo de Highlander y Greystoke- es el encargado de dar vida a Thunder God, guía espiritual de los mortales y su protector en los kombates. Linden Ashby es Johnny Cage y, junto a él, estará la bella Bridgette Wilson, interpretando a Sonya Blade. Liu Kanga es llevado a la pantalla por un campeón de Artes Marciales, Robin Shou. En el otro rincón, Cary Hiroyuki Tawaca da vi-

al malvado Shang sung mientras que tana, es interpretada or una diosa con to- las letras, Talisa So- to (pudiste haberla vis- to en Don Juan de Mar- co).

ALGUNAS REFERENCIAS

Mortal Kombat-La película fue récord de recaudación en los Estados Unidos: 100 millones (sí, CIEN, leíste bien) de dólares desde su estreno, el 18 de agosto de este año. En Brasil la vieron 2 millones 600 mil personas y para aquellos que, escépticos, preclasifican a Mortal Kombat como una película más sobre las artes marciales, sólo podemos reproducir las palabras de su productor: "lo que van a ver es algo mucho mejor que una cabeza decapitada".

TRYAGAIN

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

el
´96 se viene con todo. y
este "todo" incluye
muchísimas sorpresas. no...
no podemos adelantarte nada.
sólo te sugerimos que el 2 de
enero te mandes directamente al
kiosco y pidas top kids. ahí va a
empezar el flash. preparate...
nosotros ya estamos pensando un
montón de cosas para que te quedes con
la boca abierta y para que, como
siempre, disfrutes con la lectura, los
juegos y muchísimas novedades que
venimos maquinando.
la invitación es, como dijimos
al principio, que el mes
que viene...

TRYAGAIN

Only For Nintendo

Material escaneado por JTKc para /TOPKIDSCLUB

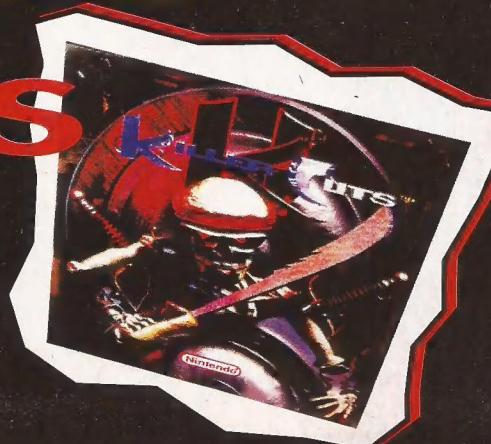
KILLER DAY

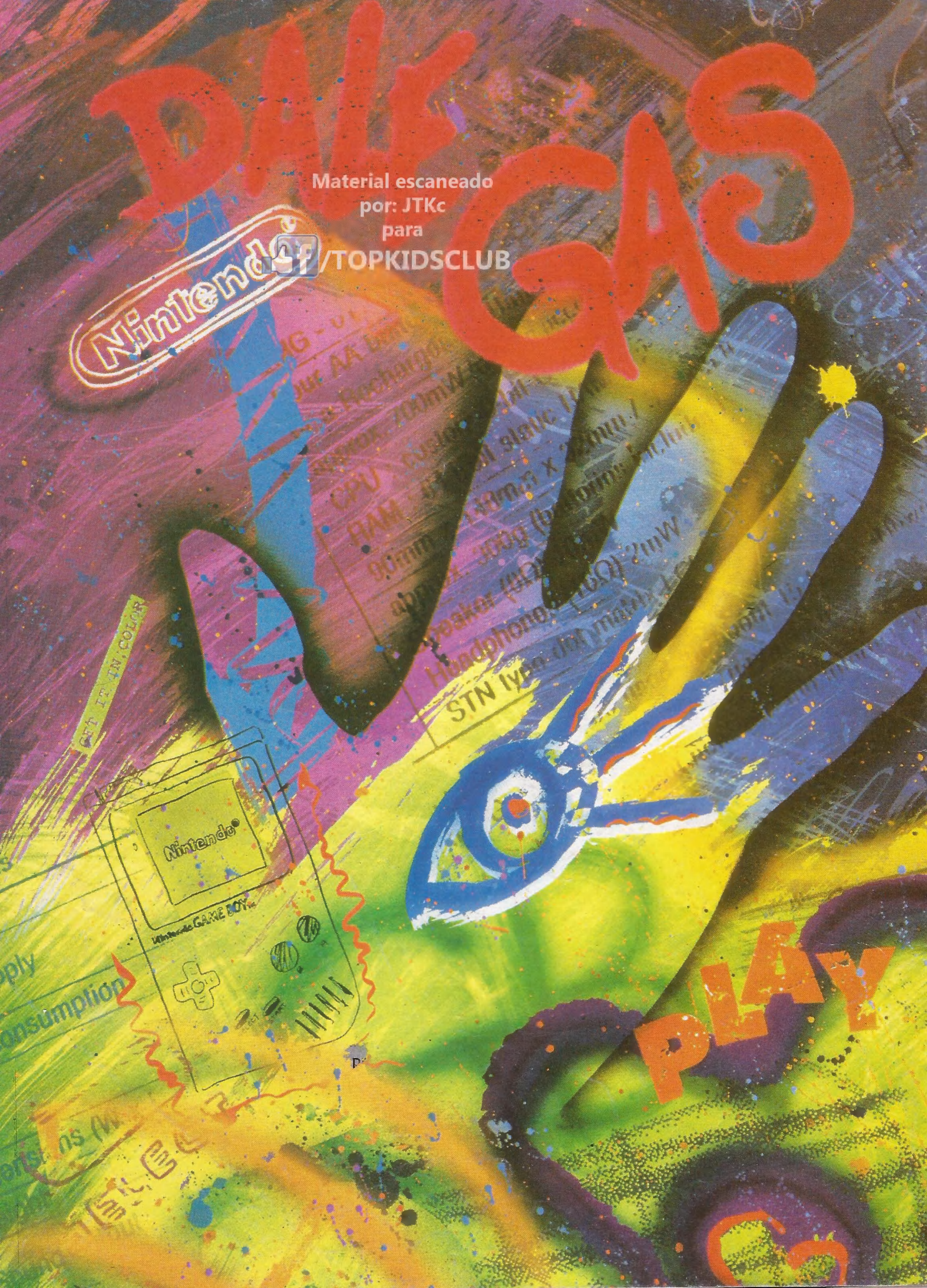
30 de Agosto

AHORA PARA SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

GRATIS

CON LA COMPRA DE LOS PRIMEROS 1000 CARTUCHOS NINTENDO TE REGALA UN CD CON LA BANDA ORIGINAL DE KILLER INSTINCT




DALE GAS
Nintendo
Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB
GET IT IN COLOR
Nintendo
Nintendo GAME BOY
STN
PLAY